



7/98

Belgien bfr 139,- Dänemark dkr 26,50 Italien Lit 7.000
Luxemburg Lfr 139,- Niederlande hfl 7,80 Österreich öS 49,-
Schweiz sfr 6,50 Spanien Pta 625

ISSN 0946-6304

PC Games Mag

Das meistg... PC-Spiele-Mag...

UNREAL
16 Seiten Extra

7/98
nur DM 6,50

Die Nr. 1

SIEDLER III

Wettrüsten in Mülheim: Mit welchen Geheimwaffen **Blue Byte** Anno 1602 und Age of Empires 2 schlagen will - ausführliche Reportage **auf 8 Seiten!**

48 Seiten Tips & Tricks mit FastFinder: Forsaken, Frankreich 98, StarCraft und Might & Magic 6. Vergleich der Grafik-Chips: Matrox G200 vs. Intel740.

07
4 398336 106500



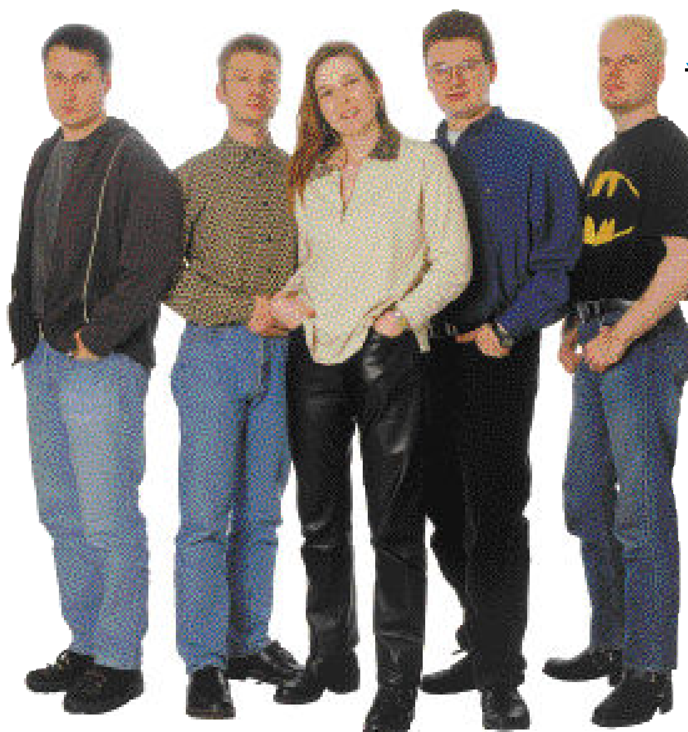
Gastspiele

Mittwoch,

Blizzards Bill Roper schaut in der Redaktion vorbei und bringt die neuesten Versionen von *Diablo 2* und *WarCraft Adventures* mit. Speziell mit dem humorvollen Grafik-Adventure (es erscheint voraussichtlich im September) will Blizzard nicht nur jene ansprechen, die durch die Schule von *Monkey Island 2*, *Indiana Jones 4* und *Day of the Tentacle* gegangen sind. Auch Leute, die ein Adventure sonst nie freiwillig anrühren würden, sollen mit dem Programm glücklich werden. „Der Spiele-Markt ist wie ein Donut“, weiß der Star-Designer. „Das Loch in der Mitte sind die Hardcore-Gamer, die man anpeilt und sowieso begeistern muß. Wir wollen jedoch möglichst viel vom Kringel abbeißen, daher konzentrieren wir uns nicht nur auf die Mitte, sondern auch auf den Rand.“ Bisher ist das Konzept aufgegangen: Blizzard gilt als einer der ganz wenigen Hersteller, deren gesamte Produktpalette (*WarCraft*, *WarCraft 2*, *Diablo*, *StarCraft*) weder qualitativ noch kommerziell enttäuscht hat.

Donnerstag,

Nach wochenlangen Testläufen gibt Thomas Borovskis den Startschuß für die neue Benutzeroberfläche unserer Cover-CD-ROM. Viele Leser haben sich ein modernes, einfach zu bedienendes und übersichtliches Menü gewünscht; nahezu alle eingegangenen Vorschläge konnten wir umsetzen. Das Ergebnis ist selbsterklärend und gewährleistet den schnellen, komfortablen Zugriff auf alle Daten der CD-ROM: Zum Beispiel können CD-Inhalte jetzt problemlos mit Links ins Internet verknüpft werden, und Datenbanken erleichtern die Suche nach PC Games-Artikeln oder Tips & Tricks. „Unser bewährtes, aber in die Jahre gekommenes DOS-Menü wird abgelöst durch ein HTML-Interface, das mit jedem Java-fähigen Internet-Browser funktioniert.“, erklärt Thomas Borovskis. „Ziel war es, daß die Oberfläche ohne zu mucken sowohl unter Windows 3.1x als auch unter Windows 95/98 und Windows NT läuft.“ Wer den Netscape Navigator oder Internet Explorer bereits auf seinem PC installiert hat, kann sofort durchstarten. Falls Sie (noch) nicht online sind: Auf der Cover CD-ROM befindet sich die aktuelle Version des Microsoft-Browsers. Sollten Sie noch den einen oder anderen Wunsch bezüglich des neuen Looks auf dem Herzen haben – wir freuen uns wie immer auf Ihre Zuschriften.



Freitag,

Adventure-Schwergewicht Al Lowe (*Leisure Suit Larry 1-7*) stellt uns *Larrys Casino* vor. Bei einem abendlichen Umtrunk läßt er sich dann einige Details zu *Larry 8* entlocken, das erstmals KEIN klassisches Point & Click-Adventure mehr sein wird. Ebenso wie *King's Quest 8: Mask of Eternity* bekommt die eigentlich erst siebte Folge (Teil 4 ist wie bekannt nie erschienen) eine 3D-Engine inklusive 3D-Karten-Support verpaßt – den 2D-Larry, wie wir ihn kennen, wird es nicht mehr geben. Erhalten bleiben soll aber auf jeden Fall der berühmt-berüchtigte schlüpfrige Humor. Bis zum Release (Anfang ´99) können sich die Fans am Roulette-Tisch vergnügen: Das internet-taugliche *Larrys Casino* testen wir auf Seite 160.

Freitag,

Captain´s log, Stardate 15-05-98: Heiliger Picard, das passiert auch nicht alle Tage - MicroProse läßt verlauten, daß die Entwicklung von *Star Trek: First Contact* eingestellt wird. Einfach so. Das Spiel zum gleichnamigen Film war schon weit fortgeschritten und sollte auf die Routinen zurückgreifen, die auch in *Unreal* eingesetzt werden. Drei waren einer zuviel: MicroProse konzentriert seine Ressourcen jetzt vollständig auf zwei andere *The Next Generation-Titel: Klingon Honor Guard* (3D-Action) und *Birth of the Federation* (Strategie). Was Konkurrent Interplay den Star Trek-Fanatikern so alles zu bieten hat, lesen Sie in Florian Stangls Exklusiv-Reportage ab Seite 26.

Montag,

10 Uhr, Redaktionssitzung. Beherrschendes Thema: *Unreal* in letzter Minute testen oder nicht? Das bahnbrechende 3D-Actionspiel von Epic Megagames steht kurz vor der Fertigstellung, die Beta-Version liegt auf dem Schreibtisch, besteht aber noch aus einer losen Sammlung einzelner Missionen und enthält noch nicht alle Features. Auch die Stabilität des Programms läßt zu wünschen übrig. Da warten wir doch lieber auf die endgültige Fassung und liefern einen fundierten, ausführlichen Test in der Ausgabe 8/98 ab. Vor allem bei einem derart überlaufenen Genre, in dem es vielen Fans auf jedes Frame ankommt, sollen PC Games-Leser zuverlässige Fakten geliefert bekommen.

Sonnige Juni-Tage und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

INHALT

Charts 20
Coming Up! 258
Hotlines 250
Impressum 252
Inserenten 250
News 8
Postscript – Leserbriefe 246
What's Up? 3

Airline Tycoon 110
Colin McRae Rally 112
Ed Hunter 108
Johnny Herbert's Grand Prix 106
Knights & Merchants 114

Interplay 26
Ein Blick hinter die Kulissen: An diesen Produkten arbeitet Interplay

Baldur's Gate 44
Angespielt: Die wohl vielversprechendste Mischung aus Diablo und Ultima

Descent 3 48
Parallax schlägt zurück: Descent 3 soll Forsaken in die Schranken weisen

Fallout 2 50
Die Fortsetzung des Kult-Rollenspiels soll neue Akzente setzen

Messiah 28
Warum Star-Designer Dave Perry der neue Guru für die Spieleindustrie werden könnte

Star Trek 38
Ein Überblick über: Klingon Academy, Starfleet Command, Secret of Vulcan Fury, Star Trek: Colonialism

Anachronox 54
Tom Hall spricht über seine Vision vom perfekten Actionspiel

Die Siedler 3 58
Blue Byte präsentierte in Mülheim den Anno 1602-Rivalen

Daikatana 68
John Romero lüftet alle Geheimnisse des Mammutprojektes

Diablo 2 82
Bill Roper verrät erste Details

Fighter Legends: Europe 1944 76
Paul Grace entwickelt eine sensationelle Flugsimulation für Electronic Arts

Lands of Lore 3 88
Es bleibt alles anders: Westwood kündigt den Nachfolger zu Lands of Lore 2 an

The Dark Project 100
Looking Glass will das klassische Rollenspiel revolutionieren

Warzone 2100 94
Die Pumpkin Studios geben ihr Debüt mit einem Echtzeit-Strategiespiel im 3D-Look

Army Men 148
Autobahn Raser 172
Börsenfieber 146
Clash 147
Comanche Gold 163
Commandos 120
Deadlock 2 165
Deathtrap Dungeon 140

Interplay

Unsere große Reportage beschäftigt sich in diesem Monat mit Interplay. Das amerikanische Unternehmen hat einige potentielle Bestseller in der Entwicklung, die noch bis zum Jahresende erscheinen sollen. Florian Stangl berichtet auf insgesamt 23 Seiten über Messiah, Descent 3, Baldur's Gate, Fallout 2 und vier neue Star Trek-Spiele, die auf der Original-Serie basieren. Besonders vielversprechend sehen in diesem Zusammenhang Klingon Academy und Starfleet Command aus – aber lassen Sie sich überraschen...

26

Game, Net & Match ______ 132
Gex 3D ______ 158
Hardball 6 ______ 147
Hexplore ______ 130
Indy Racing ______ 162
Judge Dredd Pinball ______ 134
KKND 2 – Krossfire ______ 150
Larry's Casino ______ 160
Nightmare Creatures ______ 149
Of Light & Darkness ______ 147
Panzer Commander ______ 149
Starfleet: Chekov's Missions ______ 165
Tiny Trails ______ 165
Toshinden 2 ______ 147
Triple Play 99 ______ 163
World League Soccer 98 ______ 164
Wreckin' Crew ______ 165
X-COM: Interceptor ______ 166
Xenocrazy ______ 136

Anno 1602 ______ 205
Forsaken ______ 197

Frankreich 98 ______ 219
Hardwarefragen ______ 237
Kurztips ______ 239
Might & Magic 6 ______ 229
StarCraft ______ 211
Tomb Raider: Director's Cut ______ 223

News ______ 178
Aktuelle Meldungen zu neuen Eingabegeräten, Sound- und Grafikkarten

Microsoft Controller ______ 180
Ein erster Blick auf Microsoft Freestyle Pro und Force Feedback Wheel

Microsoft Windows 98 ______ 182
Die Möglichkeiten von DirectX 6.0

Grafikkarten ______ 184
Im Test: Kombi-Grafikkarten mit Riva128- und Rendition-Chipsatz

Vergleichstest: Chipsätze ______ 186
Der neue Matrox G200 gegen den Intel740 im Vergleichstest

Soundkarten ______ 192
Anubis Typhoon, Sound Blaster PCI64 und Diamond Sonic Impact im Test



58 **Die Siedler 3**
Blue Byte rief zur Pressekonferenz – und die geladenen Gäste wurden nicht enttäuscht. Warum Siedler 3 im Herbst Anno 1602 den Rang ablaufen könnte, lesen Sie ab Seite 58.



68 **Daikatana**
Die amerikanischen Entwickler überschlagen sich mit neuen Actionspielen. Daikatana ist hingegen ein alter Bekannter, aber erst jetzt werden erste Details enthüllt.



120 **Commandos**
Es gibt Spiele, die tauchen aus dem Nichts auf und können auf Anhieb begeistern. Bereits einen Monat nach der Ankündigung liegt nun die fertige Version von Commandos vor.



150 **KKND 2**
Beam Software meldet sich zurück und will den letztjährigen Überraschungserfolg von KKND nun wiederholen. Kann sich KKND 2 gegen die mächtige Konkurrenz durchsetzen?

CD-ROM

Auf der PC Games mit CD-ROM finden Sie Demo-Versionen aktuellster Spiele sowie zahlreiche Bugfixes und Specials. Auf der PC Games PLUS finden Sie neben diesen CD-ROMs die Vollversion von Z. Die Booklets finden Sie auf den gleichen Seiten wie die Backlays. Sie befinden sich hinter dem Tips & Tricks-Teil auf den Seiten 243 und 244.

DEMOS

3D Ultra Minigolf Deluxe • Autobahn Raser • Barrage • Comanche Gold • Commandos – Hinter feindlichen Linien • Deer Hunter • Echelon • FPS: Trophy Rivers • Frankreich 98 • Hardball 6 • Heart of Darkness • Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 • Judge Dredd Pinball • KKND 2 – Krossfire • Monster Truck Madness 2 • N.I.C.E. 2 (verbesserte Demo) • Nightmare Creatures • Pizza Syndicate – Trailer • Prost Grand Prix • Quest for Glory 5 • Team Apache • The Golf Pro (neue Demo) • Triple Play 99

SPECIALS

Diamond Monster 3D II Treiber V2.01 • Diamond Viper V330 – Neueste Win95-Treiber • DirectX 5.2 • Meridian 59 Revelation Zugangssoftware • Meridian 59 Zugangssoftware • Neueste Soundblaster-Treiber für Win95 • Magix Live Act (Musiksoftware) • Riva 128 Referenztreiber V2.0 • Creative Labs 3D Blaster Voodoo²-Update • Internet Explorer 4.01 • TeliMan – Die Telefonsoftware • S3 (968, 868) Fixkit für Voodoo²

BUG-FIXES

Anno 1602 V1.01 (deu) • Flying Corps Gold V1.11y (eng) • Forsaken – Military Level Fixpatch (eng) • Incubation Mission CD V1.51 (deu) • Monopoly Star Wars V1.03b (eng) • Red Baron 2 V1.05 (eng) • Sega Touring Car Championship V1.2 D3D-Patch (eng) • Tomb Raider – ATI 3D Rage Pro Patch (eng) • Total Annihilation V3.0 (eng) • Formel 1 ´97 Voodoo² Patch (eng) • Spec Ops Patch #1 (eng) • International Rally Championship – Voodoo² Patch (eng) • Age of Empires V1.0b (deu)_ • F1 Racing Simulation 3Dfx-Patch V1.09 (eng) • F1 Racing Simulation D3D-Patch V1.09 (eng) • Jazz Jackrabbit 2 V1.21 (eng) • Seven Kingdoms V1.11 (eng) • FIFA 98 Voodoo² Patch (eng)



& ROLLENSPIELE ADVENTURES

Thomas Borovskis über neuartige Kettenbriefe

Und hier die Auflösung zum **Preisrätsel** aus der letzten Ausgabe: Nein – einen Virus, der Fernsehsatelliten und Flugzeuge abstürzen läßt, gibt es nicht. Zumindest ist mir keiner bekannt. Was mich erstaunt ist, daß ein verschwindend kleiner Bruchteil unserer Leser den Witz hinter der Kolumne nicht erkannte. Der absolute Höhepunkt der **E-Mail-Welle** (eigentlich mehr ein „Wellchen"), die mich daraufhin erreichte, war aber das mehrseitige Exponat eines promovierten Mannes, der mir in einer **mikroskopisch genauen Beweisführung** die technische Unmöglichkeit des Killervirus aufzeigte. Zu 99,9% wurde der Sinn, besser gesagt **der Unsinn** meiner Ausführungen aber richtig verstanden: In letzter Zeit gibt es nämlich immer mehr Witzbolde, die sich die Angst vor Computerviren für **eine neue Art von Kettenbriefen** zunutze machen. Da findet man Mails in seinem Postfach, die in grellen Farben und lückenhaftem Englisch vor dem ultimativen E-Mail-Virus warnen, verbunden mit der Aufforderung, das Schreiben in unveränderter Form sofort an alle Freunde und Bekannte weiterzuleiten. Einem solchen Appell kommt man natürlich gerne nach – schließlich handelt man damit im Sinne der **Nächstenliebe**. Ich persönlich habe schon zu viele Mails mit ähnlichem Inhalt gelesen, um solche Geschichten immer noch zu glauben. Oder gibt es irgend jemanden unter Ihnen, der tatsächlich mal einem Virus begegnete, vor dem er zuvor per E-Mail gewarnt wurde? Auszuschließen ist das natürlich nie – und gerade diese Ungewißheit dient dieser (glücklicherweise harmlosen) Kettenbrief-Variante als Treibstoff. Von meiner Seite aus kann ich Ihnen nur raten, wachsam zu sein und **nicht alles zu schlucken**, was irgendwo geschrieben steht. ;-)

Drakan

Die Schöne und das Biest



Konkurrenz für Lara Croft? Die Heldin kann mit über 50 verschiedenen Waffen hantieren und sogar zaubern.

Dem allgemeinen Trend zur gut gebauten Heldin kann sich jetzt auch Psygnosis nicht länger entziehen: In dem 3D-Action-Adventure *Drakan*, das voraussichtlich im Januar 1999 erscheinen wird, schlüpft der Spieler in die Haut der bildhübschen Rynn, die in Begleitung ihres Feuerdrachens schwertschwingend durch die Lande zieht. Ein klassischer Fantasy-Plot sowie unzählige Puzzles, kombiniert mit nervenaufreibenden Luft- und Bodenkämpfen sollen eine explosive Mischung ergeben "von der Adventure- und Action-Enthusiasten seit Jahren geträumt haben" – das meint zumindest Psygnosis-Geschäftsführer Mark Beaumont, der das Projekt anläßlich der E3 der internationalen Öffentlichkeit vorstellen will. Gespielt wird *Drakan* aus einer *Tomb-Raider*-ähnlichen Perspektive, die für flotte Drachenritte auch kurzzeitig mit der Vogelperspektive vertauscht werden darf. Während Rynn selbst rund 50 verschiedene Waffen führen kann, und auch mit unzähligen Zaubersprüche umzugehen weiß, ist ihr fliegender Begleiter ein Meister der Feuer- und Lava-Spuckerei. Das grafisch opulente Fantasy-Abenteuer wird eine 3D-Beschleunigerkarte voraussetzen.

Valhalla

Finsteres Kapitel



Brandschatzen, Erobern und Meucheln: Die Wikinger wußten wohl, wie man das Leben genießt...!

Warum immer neue Fantasy-Welten erfinden, wenn die Menschheitsgeschichte doch genug spannende Kapitel bereithält? Man nehme zum Beispiel die Wikinger, jenes nordische Volk, das vor über 1000 Jahren halb Europa in Angst und Schrecken versetzte. Bei Delphic Oracle Entertainment hat man offensichtlich erkannt, wie hochwertig der Stoff ist, den das Kriegervolk den Geschichtsschreibern hinterlassen hat. Im Action-Adventure *Valhalla* trifft der Spieler deshalb auf den jungen Wikinger Kjar, der sein Heimatdorf auf der Suche nach dem großen Abenteuer verläßt. Genaue Details über die Story möchte man bei Delphic Oracle noch nicht verraten, man brüstet sich aber damit, daß „nahezu jeder Gegenstand in der *Valhalla*-Spielwelt als Waffe verwendet werden kann". Interessantes Feature: Auf seinem Weg durch Midgard kann der Spieler bis zu 8 KI-gesteuerte Verbündete mitnehmen, die im Multiplayer-Modus optional von Mitspielern gesteuert werden können.

Allods: Sealed Mystery

From Russia with Love



Grafik, wie aus einem Roman Polanski-Film: Man sieht selbst der Architektur den östlichen Einschlag an.

In Rußland scheinen sich ungewöhnliche Berufe einer boomhaften Beliebtheit zu erfreuen – Spieleprogrammierer gehört da noch zur harmloseren Sorte. Unzweifelhaftes Indiz für die Renaissance der östlichen Kreativität: Die Titelblätter russischer Computerspiele-Magazine sind derzeit mit zahlreichen Entwicklungen aus dem eigenen Lande geschmückt. Eine der vielversprechendsten Neuerscheinungen nennt sich *Allods: Sealed Mystery* und könnte als astreines RPG der westlichen Konkurrenz ernsthaft gefährlich werden. Aus der Hintergrundstory spricht die russische Sagen- und Märchenwelt: Vor Urzeiten haben mächtige Magier die Welt in kleine Inseln, sogenannte Allods aufgeteilt. 300 Jahre nach einer großen Katastrophe, bei der ein Großteil der Allods vom Meer überflutet wurde, erblickt unser Held das Licht der Welt. Seine Aufgabe ist es, die Mysterien einer dieser Inselwelten zu ergründen, einen Mordfall zu lösen und nebenbei mehrere heilige Artefakte zu finden. Der Hersteller Nival Entertainment verspricht klassischen RPG-Spaß kombiniert mit modernster Grafiktechnik und Künstlicher Intelligenz.

TELEGRAMM

Sir-Techs langerwartetes Rollenspiel *Wizardry 8* wird in ganz Europa exklusiv von Topware Interactive vertrieben. Der Distributionsvertrag zwischen den Partnern wurde Anfang Mai unterzeichnet.

Gute Nachrichten für Fans der Rocky Horror Picture Show: Unter dem Arbeitstitel „Rocky Horror Interactive Show" entwickelt On-Line Entertainment derzeit ein Adventure zum Kultfilm.



3D-SHOOTER & 3D-ACTION

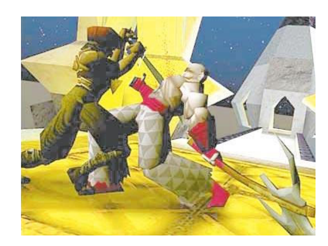
Oliver Menne schreibt ausnahmsweise über RPGs

Das Rollenspiel war abgeschrieben, totgesagt, aus und vorbei. *Might & Magic 6* könnte jedoch frischen Wind in das Genre bringen – trotz der etwas altbackenen Grafik. Wo steht eigentlich geschrieben, daß brillante Technik automatisch zu wegweisenden Produkten führen muß? Wenn Sie sich einmal in Ihrem Bekanntenkreis umhören, so wird die Antwort auf die Frage **„Grafik oder Gameplay?"** wohl eindeutig ausfallen: Gameplay...
Und gerade deshalb kann man New World Computing nur dazu gratulieren, nicht auf den unheilbringenden Zug aufgesprungen zu sein, der momentan mit ständig zunehmender Geschwindigkeit durch die gesamte Branche rast und scheinbar jeden Ansatz zu tiefgreifenden Inhalten plattwalzt. Viele Hersteller scheinen sich mehr mit **Transparenz-, Licht- und Schatteneffekten** auseinanderzusetzen als mit innovativen Features – und dieses Verhalten kann auf Dauer nur fatale Folgen haben. Aber zumindest Rollenspieler können zumindest kurzfristig durchatmen, denn mit *Might & Magic* ist bereits ein Spiel auf dem Markt, das sich alter Tugenden besinnt. *Wizardry 8* wird sich ebenfalls an seinen Vorgängern orientieren, und auch neue Titel wie *Swords & Sorcery* von David Bradley und *Stonekeep 2*, über das sich die Gerüchte verdichten, sollten wieder **für wochenlangen Spielspaß** sorgen. Probleme scheinen sich nur bei *Ultima 9: Ascension* anzubahnen, denn – und damit sind wir wieder am Ausgangspunkt – aus technischer Sicht macht der sehnsüchtig erwartete Höhepunkt der Serie schon jetzt einen famosen Eindruck – was aber ist mit dem eigentlichen Spiel? Fast schon monatlich gibt es neue Gerüchte über den Fortgang eines Producers oder Programmierers, das Personalkarussel dreht sich immer schneller. Noch hat Origin aber genügend Zeit, zu den Wurzeln zurückzukehren...

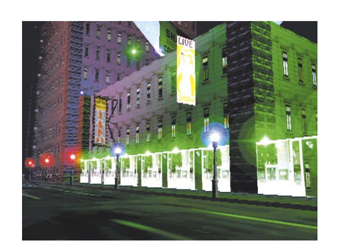
Prince of Persia 3D

Nachfolger des Kultspiels im Frühjahr 1999

Im Frühjahr 1999 soll *Prince of Persia 3D* auf den Markt kommen. Das gab Red Orb im Mai bekannt und fügte gleichzeitig hinzu, daß sich der Nachfolger stark am Original orientieren wird – auch wenn jetzt aus einer *Tomb Raider*-ähnlichen Perspektive gespielt wird. Außerdem werden das Leveldesign komplexer und die Schwertkämpfe detaillierter dargestellt. Der Schöpfer der Urversion, Jordan Mechner, wird übrigens als Co-Autor für eine spannende Storyline sorgen.



Prince of Persia 3D wird vom Urvater Jordan Mechner ko-produziert. Er sorgt für eine packende Storyline.



Die Engine steht: Momentan wird bei Metro Police unter anderem an neuen Texturen gearbeitet.

TELEGRAMM

Max Payne wird von 3D Realms doch erst im Frühjahr 1999 fertiggestellt, Gathering of Developers wird das Produkt vertreiben. NovaLogic entwickelt augenblicklich *Delta Force*. In dieser Mischung aus Simulation und Actionspiel übernehmen Sie die Rolle eines Army Rangers. MicroProse hat die Entwicklung von *Star Trek: First Contact* endgültig eingestellt. Jetzt soll die Arbeit an *Klingon Honor Guard* und *Birth of a Federation* verstärkt werden. Nachdem Monolith Software die Rechte an *Riot* von Microsoft zurückgekauft hat, wurde das Spiel kurzerhand in *Shogo: Mobile Armor Division* umbenannt.

Metro Police

Projekt im Zeitplan

Wie wir bereits Anfang des Jahres berichten konnten, arbeitet die deutsche Spieleschmiede Virtual X-citement an einem Projekt namens *Metro Police*. Die erste spielbare Version, die eigentlich nicht mehr als die technischen Möglichkeiten der Engine zeigt, läßt keine klare Definition des Genres zu. Es handelt sich um eine virtuelle Umgebung, in der man als Cop verschiedene Aufträge erfüllen muß. Dabei agieren die vom Computer gesteuerten Charaktere völlig eigenständig, man muß stets auf Überraschungen und Kehrtwendungen gefaßt sein. Mehr über die Story und weitere Details erfahren Sie in der nächsten Ausgabe – bis dahin werden sich auch die meisten Grafiken ändern, die bislang als Platzhalter fungieren.



Noch vor Monaten hätten wir das für unmöglich gehalten: Die Engine von Trespasser hat sich um 100% verbessert.



Dieser kleine Saurier springt mit gewaltigen Sätzen durch die Dschungellandschaft – und greift blitzschnell an.

Trespasser

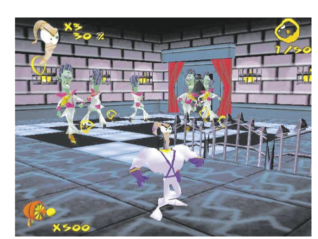
Entwicklung vorangeschritten

Seit der letzten E3 wurde es ruhig um *Trespasser*. Das Spiel sollte eigentlich zum Start des Kinofilms *Vergessene Welt* auf den Markt kommen, Probleme mit der Engine machten diesem Vorhaben allerdings einen Strich durch die Rechnung. Jetzt meldet sich Dreamworks Interactive zurück und präsentiert ein Actionspiel, das in puncto Grafikqualität neue Zeichen setzen könnte. Dabei wollen sich die Programmierer zunächst nur auf eine reine Softwareversion konzentrieren – ob 3D-Grafikkarten überhaupt unterstützt werden müssen, wird sich noch herausstellen. Zumindest diskutiert das Entwicklerteam im Augenblick über dieses Thema und versucht, eine endgültige Entscheidung zu finden. Mehr zu diesem Spiel wird es auf der E3 in Atlanta zu sehen geben.

Earthworm Jim 3D

Programmierung in Schottland

Mit riesigen Schritten geht nun die Entwicklung von *Earthworm Jim 3D* voran. Das Spiel wird von der schottischen Firma VIS (*H.E.D.Z.*) umgesetzt, Dave Perry und sein Team stehen aber mit Ratschlägen zur Seite. Das merkt man dem Projekt auch an, denn selten zuvor konnte man in einem Actionspiel ein derart abgefahrenes und zugleich ausgeklügeltes Leveldesign entdecken. Die ersten Stages sind bereits spielbar und konnten bei einer Vorstellung in der Redaktion zahlreiche Blicke auf sich ziehen. Erscheinen soll *Earthworm Jim 3D* im August.



Earthworm Jim als 3D-Actionspiel. Aus einer Tomb Raider-ähnlichen Perspektive steuern Sie Jim durch furiose Abenteuer und ein wahnwitziges Leveldesign.



SIMULATIONEN & FLUGSIMS

Harald Wagner mag die Creatures, wie sie sind

Als ich vor knapp achtzehn Monaten an gleicher Stelle argwöhnte, daß man in naher Zukunft auf Künstliche Intelligenzen treffen könnte, machte ich mir noch um den moralischen Aspekt sorgen. Darf man in einer Flugsimulation ein gegnerisches Flugzeug abschießen, obwohl dieses von einer KI gesteuert wird, die möglicherweise so etwas wie ein **Bewußtsein besitzt**? Wird uns in Zukunft eine **menschliche Seite des Computers** begegnen? Offenbar ist die Realität doch schlechter als erwartet, denn das zunächst dringlichere Problem scheint die **unmenschliche Seite des Computers** zu werden: Als **Piloten von Bombern und Jagdflugzeugen** werden wir die Künstlichen Existenzen erleben. Nachdem das **britische Verteidigungsministerium** den entsprechenden Entwicklungsauftrag gegeben hat, ist der entsprechende „Erfolg" wohl nur eine Frage der Zeit. Eine Hoffnung habe ich aber noch. Da kein Weg an dem Einsatz von genetischen Algorithmen vorbeigeht, können die virtuellen Piloten **unentdeckte Erbfehler** enthalten, die sie zur Gefahr für den eigenen Auftraggeber oder in Einzelfällen fluguntauglich machen. Um den Piloten wirklich so etwas wie eine Intelligenz zu verpassen, müssen die in Software nachgebildeten Neuronengitter trainiert werden. Der eine oder andere „**Erziehungsfehler**" könnte das Programm zum Nachdenken anregen: „Bomben abwerfen? Nein. Ich sinniere statt dessen über den Sinn des Lebens oder berechne ein paar Logarithmen." Für solche Fälle werden die Militärs sicherlich klassische Überwachungsprogramme einbauen, doch deren Leistungsfähigkeit sieht man in jeder Flugsimulation. Plötzlich auftauchende Berge bringen so manches Programm ins Schleudern.

Creatures-Engine hebt ab

Zusammenarbeit von Cyberlife und britischem Verteidigungsministerium

Nach einer offiziellen Pressemitteilung von Cyberlife hat das Softwarehaus einen Entwicklungsvertrag mit dem britischen Verteidigungsministerium erhalten. Die in dem spielähnlichen Programm *Creatures* verwendete künstliche Intelligenz, die auf nachgebildeten Elementen des Lebens wie Neuronen und Genetik basiert, soll ein weiteres Betätigungsfeld erhalten: das Flugzeugcockpit. Unbemannte Flugkörper können wesentlich preisgünstiger hergestellt werden und darüber hinaus extreme Flugmanöver durchführen, wodurch der menschliche Kampfpilot als unvermeidliches Übel betrachtet werden muß. Speziell trainierte Künstliche Intelligenzen könnten in Zukunft dessen Arbeit übernehmen und in Ausnahmefällen vom Bodenpersonal neue Anweisungen erhalten.



Noch stürzen die Creatures in simulierten Flugzeugen ab, bald könnten sie echte Militärjets fliegen.

Luftwaffe Commander

Keine Spielrunden, keine Hexagone



Nebel und Weichzeichner deuten auf Performanceschwächen hin, die Objektvielfalt von Luftwaffe Commander ist hingegen vorbildlich hoch.

Nachdem SSI bereits mit *Panzer Commander* überaus positiv überraschen konnten, wagt sich das Softwarehaus nun an eine weitere 3D-Echtzeit-Simulation: *Luftwaffe Commander* ist eine vollwertige Flugsimulation, die auf einer erheblich verbesserten Grafik-Engine des *Panzer Commander* basiert. Als deutscher Pilot des Zweiten Weltkriegs durchlebt man die Ära des deutschen Eingriffs in den spanischen Bürgerkrieg bis hin zur Verteidigung Berlins. Betrachtet man die Softwaregeschichte von SSI, ist zu erwarten, daß die Flugeigenschaften der zehn fliegbaren Maschinen äußerst akkurat nachgebildet werden. Mindestens fünfzig vorgefertigte Missionen und einen dynamischen Custom-Combat-Modus verspricht SSI, ebenso wie diverse Mulitplayer-Modi.

Red Baron II

Bugfix fixt nicht

Der Ruf nach funktionierenden Bugfixes für *Red Baron II* wird in Europa und den USA immer lauter. Obwohl es zahlreiche Monate Verspätung hatte, wurde das Spiel im englischsprachigen Raum mit vielen Programmfehlern ausgeliefert. Die bereits verbesserte deutsche Version funktioniert trotz Bugfix ebenfalls nicht zufriedenstellend. Das verantwortliche Programmierteam Dynamix hat unterdessen etliche seiner Angestellten zurück zum *Red Baron II*-Projekt gerufen – weniger zum Beheben der Fehler als zum Erstellen der 3Dfx-Engine. Der Patch, der ausschließlich Voodoo und Voodoo2-Karten unterstützen soll, wird Gerüchten zufolge separat verkauft werden.



Bald wird Red Baron noch viel schöner abstürzen – das Programm, nicht der Pilot.

F-16 Aggressor

Verkabelte Söldner

Virgin Interactive veröffentlichte erste Details seiner neuesten Flugsimulation *F-16 Aggressor*. Das voraussichtlich im vierten Quartal dieses Jahres erscheinende Spiel soll als einziges seiner Art die komplette Nachbildung eines Fly-by-Wire-Systems beinhalten. Was für eine Computersimulation zunächst reichlich unsinnig klingt, soll eine detaillierte Nachbildung der diversen Systemschäden ermöglichen, die durch Treffer und elektromagnetische Strahlungen erfolgen. Die verwendete Engine wurde nach Aussagen Virgins bereits von der USAF und anderen Verteidigungseinrichtungen eingesetzt. In *F-16 Aggressor* wird der Spieler als Söldner in mehreren Kampagnen über ganz Afrika fliegen, um rebellische Kriegstreiber zu stoppen. Über Multiplayer-Optionen wurde noch nichts verlautbart, wohl aber über die Grafik: sämtliche 3D-Karten werden Unterstützung finden und mit Spezialeffekten ausgelastet werden.

& STRATEGIE WI SIMS

Petra Maueröder geht der Sache auf den Grund

Wo bleiben die Superstars im Computerspiele-Bereich – zu diesem Kolumnen-Thema in der vergangenen Ausgabe erreichte mich ungewöhnlich viel Resonanz. Und diesmal nicht nur von Leserseite, sondern auch von vielen (dummerweise Nicht-)Betroffenen. **Die bittere Erkenntnis: Im deutschsprachigen Raum gibt es keinen einzigen Designer, bei dem neun von zehn Spielern sagen: „Ist das nicht der, der ... programmiert hat?“.** Woran liegt's? Drei Dinge sind es, die einen Designer zum zünftigen Promi machen. **1. Ausstrahlung.** Beim Anblick eines Richard Garriott sinken Leute auf die Knie, wischen sich die Freudentränen aus den Augen, lassen sich mit ihm ablichten (beobachtet auf der letztjährigen E3) – DAS ist Charisma. **2. Showtalent.** Wer Al Lowe jemals live erlebt hat, weiß: Der Mann könnte locker zwei Stunden lang ein Stadion allein unterhalten. **3. Die richtige PR-Strategie.** Wenn Leute wie Romero, Carmack oder Wilbur von ihrem Action-Shooter mehrere hunderttausend Stück verkaufen, bestellen sie sich einen Ferrari oder Lamborghini und posieren damit für die Fotografen. **Bringt hingegen ein deutscher Entwickler eine mega-erfolgreiche Wirtschaftssimulation auf den Markt, leistet er sich vom Gewinn einen Opel Vectra und ist froh, wenn's keiner mitkriegt.** Deshalb unsere Empfehlung an die deutschen Entwickler: Ihr wollt berühmt werden? Bodyguards sollen Euch vor Autogrammjägern schützen müssen (wie Sid Meier auf einer Kölner Computerausstellung)? **Dann habt Mut zur Exzentrik!** Manch einer hat es schon auf die Bild-Titelseite geschafft, indem er sein Haupthaar etwas länger trägt und „Piep piep piep ich hab Euch lieb“ trällert...

Bundesliga Manager 98

Alles neu oder ganz der Alte?

Kein komplett neuer *Bundesliga Manager* (der kommt erst 1999), sondern die Windows 95-Version des BM 97 verbirgt sich hinter dem *„Bundesliga Manager 98“*. Software 2000s Fußballmanager verfügt nach wie vor als einziger über die begehrte DFB-Lizenz samt den Original-Daten, die selbstverständlich auf den neuesten Stand der Saison 98/99 gebracht wurden (Auf- und Abstiege, Transfers etc.). Komplett mit einer um 40% schnelleren Grafikengine, kürzeren Nachladezeiten und dezenten Verbesserungen wie der manuellen Bestimmung des Elfmeterschützens, einem Mannschafts-Prämiensystem und einem frischen Look für einzelne Menüs erscheint der *BM 98* im Juli – gerade noch rechtzeitig zur WM.



Die Spezialisten für Eckbälle und Freistöße dürfen Sie ab sofort selbst auswählen.

DSF Fußballmanager 98

Ernstzunehmende Alternative zu Anstoß 2?

„Warum sich mit weniger begnügen, wenn Sie den *DSF Fußball-Manager 98* haben können?“, fragt Sierra provokativ und liefert ab Juli den runderneuerten Nachfolger zum letztjährigen Preisbrecher (war für unter DM 30,- zu haben) aus. Das Programm enthält Spieler- und Vereinsdaten aus sechs europäischen Fußball-Nationen, eine völlig neu gestaltete Benutzeroberfläche mit direktem Zugriff auf sämtliche Abteilungen, alle aktuellen Transfer-Bestimmungen und vieles mehr; den Kommentar übernimmt ein DSF-Reporter. Was von diesem Titel zu halten ist, analysieren wir in PC Games 8/98.

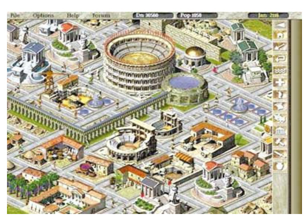


Die Partien werden wieder „live“ von einem 2D-Fußballfeld übertragen.

Caesar 3

SimCity im alten Rom

500.000 Aufbaustrategen waren von *Caesar 2* begeistert – im Herbst kommt Teil 3, der den Spieler erneut zum Statthalter einer römischen Siedlung ernennt. Realistischer, abwechslungsreicher, schöner als *Caesar 2* soll's werden. Deshalb entfällt zum Beispiel die Unterteilung in Stadt-, Umgebungs- und Kampf-Ansichten; alles findet nun auf ein- und derselben isometrischen Karte statt. Weil zusätzliche Animationen das Leben Ihrer Bürger viel deutlicher veranschaulichen und die Metropolen um einiges „lebendiger“ machen, kommt *Caesar 3* mit deutlich weniger Menüs als bisher aus. Im Herbst wollen Sierra und Impressions den Strategie-/WiSim-Mix fertiggestellt haben.



Kolossal: Solche Prachtbauten dokumentieren den Wohlstand Ihres Volkes.



Auf der dunklen Seite der Macht: Als „Pate“ darf man sabotieren und bestechen.



Wer backt die phantasievollste Pizza? In Pizza Syndicate ist jede Kreation erlaubt.

Pizza Syndicate

WiSim Speziale

Was Mr. Pizza Hut fertigbringt, können Sie doch schon lange, oder? Der *Pizza Connection*-Nachfolger macht aus Ihnen den Chef einer Pizzeria-Kette, der seine Lokale selbst einrichten darf, eigene Pizzen aus 80 Zutaten kreiert und in 20 isometrischen, Theme Park-ähnlichen Städten neue Filialen eröffnet. Optional können Kontakte zur Unterwelt gepflegt werden. Die netzwerkfähige Wirtschaftssimulation mit ihrer quietschbunten, „schrägen“ Comic-Grafik (800x600, HiColor) gilt als das Highlight des diesjährigen Software 2000-Sortiments und macht gewaltige Fortschritte, so daß der Release-Termin (September 1998) wohl eingehalten werden kann. Vorher gibt's aber noch einen Vorgeschmack in Form eines Previews in der nächsten Ausgabe, das Sie mit allen wichtigen Infos und Screenshots versorgt.

TELEGRAMM

Das JoWood-Team (Der Industrie-Gigant) aus Österreich arbeitet an einem neuen Strategiespiel. Titel: *Die Völker*. Genaue Infos und erste Screenshots erwarten wir für die kommende Ausgabe. Das neue TriNodE-Projekt (*Dunkle Manöver*) heißt *Tor von Afrika*. Spielinhalt: Kolonisierung des schwarzen Kontinents im 19. Jahrhundert durch die Kolonialmächte. Auch hierzu mehr in PCG 8/98.



& RENNSPIELE SPORT

Florian Stangl findet, daß es auf die Größe ankommt

Die Werbeplakate für den Film **Godzilla** nehmen mir die Worte aus dem Mund: **„Size does matter“**, heißt es dort zweideutig. Mißverstehen Sie mich bitte nicht: Ich finde die Größe sehr wohl wichtig. Stellen Sie mal in Gedanken **Carsten Jancker** neben **Olaf Thon**. Der Unterschied fällt sofort auf, doch in den aktuellen Sportspielen gehen diese für viele wichtigen Feinheiten unter. Meine Hoffnungen ruhen deshalb **auf Shinys Messiah-Engine**, die sich nicht nur für Actionspiele, sondern noch viel besser für Sportsimulationen eignet. „Die Engine ist immer dann von Vorteil, wenn **viele Figuren gleichzeitig** dargestellt werden müssen“, sagte **Dave Perry** mir in einem Interview. Recht hat er, weshalb Interplay sich die Grafikmaschine gleich für das neue Baseball-Spiel unter den Nagel gerissen hat. Hoffen wir, daß auch andere Entwickler sich schnell die neue Technik aneignen, damit wir in Zukunft auch sehen können, warum **Theo Fleury** besser nicht versuchen sollte, sich mit **Keith Primeau** anzulegen. Zwar sehen Sie in *NHL 98* sehr schön in den Statistiken, daß der eine Spieler größer und schwerer als der andere ist, doch **in der Hektik des Spiels** vergißt man das nur allzu leicht. Würde man die körperlichen Unterschiede aber derart deutlich vor Augen geführt bekommen, wäre es nicht nur realistischer, sondern auch spielerisch sinnvoller. **Interplay** wird die *Messiah*-Engine wohl kaum an andere Firmen lizenzieren, doch nach der **Game Developers Conference**, auf der Dave Perry und Programmierer Saxs den anwesenden Entwicklern tiefe Einblicke in die Technik gaben, hoffe ich, daß sich diese revolutionäre Technologie schnell in allen Genres durchsetzen wird. **Wir Spieler können davon nur profitieren!**

Need for Speed 3: Hot Pursuit

Electronic Arts schaltet in den zweiten Gang

Trotz weltweit eher mäßiger Kritiken verkaufte sich auch der zweite Teil von *Need for Speed* auf dem PC erstaunlich gut. EA hat aber eingesehen, daß für den Nachfolger das Gameplay deutlich aufpoliert werden mußte, was zumindest für die bereits veröffentlichte PlayStation-Version eindrucksvoll gelungen ist. Derzeit arbeitet die kanadische Abteilung des Spieleriesen fieberhaft an der PC-Umsetzung, die erstmals auf der E3 offiziell angekündigt wird. EA wollte bis Redaktionsschluß noch keine Screenshots veröffentlichen, so daß wir Ihnen nur ein Bild der PSX-Version zeigen können. Versprochen werden uns aber eine neue Grafik-Engine mit verbesserter 3D-Kartenunterstützung, verschiedene Fahrmodelle, brandneue und noch detailliertere Strecken sowie neue Spielmodi. Wieder mit dabei ist die Polizei, die auch Straßensperren aufstellt, und natürlich auch die beliebten Luxusrennsemmeln vom Lamborghini Countach bis zum Mercedes CLK. Netzwerk-Unterstützung ist selbstverständlich, wenn das Spiel im Oktober in den Läden stehen wird.



Electronic Arts hat sich für den dritten Teil von Need for Speed wieder alter Tugenden besonnen.

Super Touring

Actionlastige Simulation



Super Touring kombiniert Arcade-mäßiges Gameplay mit vielen Tuning-Optionen.

Keine beinharte Simulation, sondern eine kurzweilige Mischung aus Arcade-kompatiblem Fahrverhalten und etlichen Tuningoptionen für Autos und Strecken verspricht *Super Touring* der britischen Traditionsdesigner Elite zu werden. Die erste veröffentlichte Demo zeigt eine zeitgemäße Grafik-Engine mit kurzweiligen Kursen, die außerdem von den 3D-Karten der zweiten Generation mit zusätzlichem Texturspeicher profitieren. Die vier Strecken decken das Repertoire vom Stadtkurs über zwei richtige Rennparcours bis zum Ausflug in die Berge ab. Die Steuerung ist knackig, die Optik flott, und der Sound dröhnt mächtig. Elite sind derzeit noch auf der Suche nach einem Publisher für *Super Touring*, daher läßt sich noch kein genauer Zeitpunkt für die Veröffentlichung nennen.

Trans-Am Racing 68-72

Die Muscle-Cars kommen wieder

Rechtzeitig zur E3 haben es GT Interactive und das Entwicklungsteam EAI geschafft, die erste Version ihrer vielversprechenden Muscle-Car-Simulation *Trans-Am Racing 68-72* fertigzustellen. 13 verschiedene Klassiker jener Ära, in der Straßenwagen ohne Rücksicht auf Verluste mit PS vollgepumpt wurden, dürfen Sie über die zwölf detailgetreu nachgebauten Kurse der damaligen Rennserie scheuchen. Neben der hübschen 3D-Grafik ist vor allem die Physik-Engine vielversprechend: Jeder Tritt aufs Gaspedal bringt den Wagen dem Grenzbereich nahe, Bodenwellen sorgen für unangenehmes Schlingern, und die Karosserie verformt sich so gezielt, daß eingedrückte Kotflügel sogar die Steuerung beeinträchtigen können. Für die Künstliche Intelligenz der Computergegner basteln EAI gerade an Neural Nets, wie sie auch für Shinys *Messiah* verwendet werden. *Trans-Am Racing 68-72* soll Ende September veröffentlicht werden.



Trans-Am Racing 68-72 bietet packende Rennen mit Muscle-Cars.

TELEGRAMM

+++ *F1 Racing: The Sequel* wird von Ubi Soft erstmals auf der E3 vorgestellt. Neben kleinen Verbesserungen an der Grafik-Engine und dem Entfernen des einen oder anderen Bugs werden vor allem neue Statistiken, Fahrer und realistischere Unfälle die Referenz-Simulation bereichern. +++ Nochmal Ubi Soft: Die Franzosen entwickeln mit *Reel Feel Golf* (Arbeitstitel) eine auf kurzweilige Arcade-Action getrimmte Golfsimulation mit aufwendiger 3D-Grafik. Als besonders bemerkenswert preisen die Designer ihre „Real Feel“-Steuerung, die ein besseres Gefühl für jeden Schlag ermöglichen soll. +++ Das bislang nur für Sonys PlayStation angekündigte *Road Rash 3D* wird wohl auch für den PC umgesetzt, wie es aus Kreisen von Publisher Electronic Arts inoffiziell heißt. Die kurzweilige Motorrad-Prügelei soll für den PC mit einem Netzwerk-Modus bereichert werden. +++ Bislang ebenfalls inoffiziell ist die Nachricht, daß EA Sports an einer Box-Simulation arbeitet. Über etwaige Lizenzen ist noch nichts bekannt. +++



& COLLECTIONS BUDGET

In dieser Liste finden Sie aktuell erhältliche Budget-Software.

Titel	Empf. VK.
Classics (Funsoft)	
Action Pack	DM 49,95
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 29,95
Der Planer 1+2	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Vermeer – Die Kunst zu erben	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Ultimate Flight Pack	DM 49,95
Green Pepper (Novitas)	
Alien Virus	DM 19,95
Armaeth - The Lost Kingdom	DM 9,95
Battle Stations U.S.S. John Young	DM 9,95
Crusade	DM 19,95
Cyclemania	DM 19,95
Das Amt	DM 19,95
Der Planer	DM 19,95
Erachacha	DM 19,95
FIFA Soccer 96	DM 19,95
Fire Fight	DM 9,95
Hi Octane	DM 9,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Jagd auf Roter Oktober	DM 19,95
Kart Race	DM 19,95
Mad News	DM 19,95
Magic Carpet 2	DM 19,95
Minigolf	DM 19,95
Noctropolis	DM 9,95
Panzer General	DM 19,95
Pinball	DM 9,95
PokerTris	DM 9,95
Roketz	DM 14,95
The Hive	DM 19,95
The Skul & The Suit	DM 19,95
Thunderhawk 2 Firestorm	DM 29,95
Wortspiel	DM 19,95
Power Plus (MicroProse)	
Privateer 2	ca. DM 40,-
Road Rush	ca. DM 40,-
Shadow Caster	ca. DM 40,-
Sherlock Holmes 2	ca. DM 40,-
Sim City	ca. DM 40,-
Sim Isle	ca. DM 40,-
Sim Tower	ca. DM 40,-
Sydicate Wars	ca. DM 40,-
Time Commando	ca. DM 40,-
Ultima 8	ca. DM 40,-
USNF 97	ca. DM 40,-
Wing Commander 3	ca. DM 40,-
Wing Commander 4	ca. DM 40,-
Classicline (Blue Byte)	
Albion	DM 29,95
Battle Isle 3	DM 29,95
Battle Team 1	DM 19,95
Battle Team 2	DM 19,95
Chewy	DM 29,95
Die Siedler	DM 29,95
DTVR	DM 29,95
Historyline	DM 19,95
Classics (Ikarion)	
Hattrick	DM 29,95

Best of Strategie

Strategiehammer

MicroProse stellte diese Compilation bestimmt nicht ohne Grund gerade jetzt zusammen. Die Sammlung enthält die Vorgänger zu hitverdächtigen Spielen, die in nicht allzu ferner Zukunft auf den Markt kommen werden. Unter dem Motto „Drei Hämmer unter einem Dach" erhalten Sie *X-COM Apocalypse*, *Sid Meier´s Civilization 2* und *Magic: Die Zusammenkunft*. Empfohlener Verkaufspreis: DM 89,95



Diese Compilation sorgt bestimmt für viele Stunden Spielspaß.

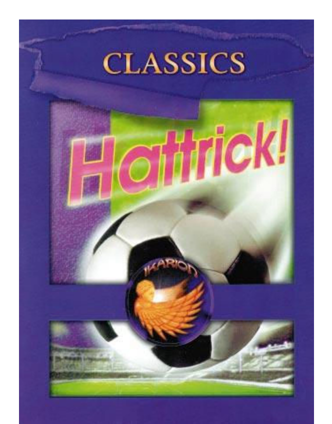
Ultimate Flight Pack

Der Überflieger

Funsoft fügt der Classic-Serie eine neue Compilation hinzu. Der *Ultimate Flight Pack* dürfte so ziemlich alles abdecken, was das Fliegerherz begehrt. Ob nun klassische Helikoptersimulationen wie *Apache Longbow* und *Hind* oder rasante Jetsimulationen wie *F-16 Fighting Falcon* und *Tornado* – hier sollte für jeden etwas dabei sein. Für alle Nostalgiker hat Funsoft noch *Flight Unlimited* mit dazugepackt.
Empfohlener Verkaufspreis: DM 49,95



Flieger, was willst Du mehr! Bei dieser geballten Ladung an Simulations-Action sollte eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein.



Neben dem Bundesliga Manager Hattrick war Ikarions Wirtschaftssimulation einer der erfolgreichsten Manager.

Hattrick!

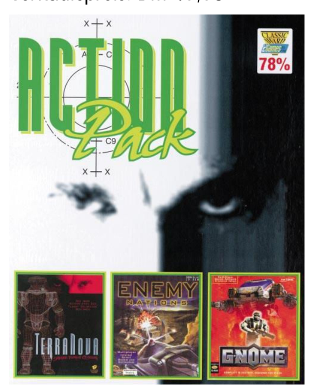
Der Tabellenführer

Vor drei Jahren konnte Ikarion Software mit *Hattrick* lange Zeit den ersten Platz in den Charts belegen. Grund genug, den etwas angestaubten Fußballmanager noch einmal in Ihr Gedächtnis zurückzurufen. Als wirklich reinrassige Wirschaftssimulation konnte Hattrick alle Fans dieses Genres begeistern und wochenlang an den PC fesseln. Wer auf grafische Highlights verzichten kann, sollte zuschlagen. Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95

Action Pack

Action und Strategie

Dieses Paket hat Funsoft für alle Action-Fans geschnürt. Mit *G-Nome* und *Terra Nova* finden Sie zwei reinrassige Actionspiele, die Ihnen neben Internetplay auch noch einen Map-Editor für eigene Kampagnen anbieten. *Enemy Nations* dagegen fordert von Ihnen strategisches Geschick und taktische Überlegungen bei Ihrer Reise von Stern zu Stern. Empfohlener Verkaufspreis: DM 49,95

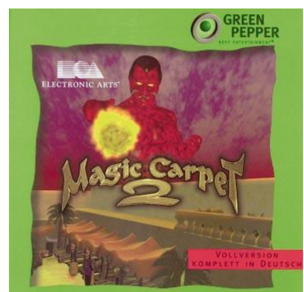


Neben Action gibt Ihnen Funsoft noch etwas Strategie mit auf den Weg.

Magic Carpet 2

Auf Aladins Spuren

Ex-Bullfrog-Chef Peter Molyneux sorgte nicht erst mit *Dungeon Keeper* für Furore. Schon in früheren Jahren konnte er mit seinen ausgefallenen Ideen immer wieder die Spielergemeinde in seinen Bann ziehen. Mit *Magic Carpet 2* erschuf er Ende 1995 ein neues Genre, das heute jedem bekannt ist: 3D-Action mit einem Schuß Fantasy. Empfohlener Verkaufspreis: DM 19,95



Im grünen Label von Novitas fliegt Bullfrogs magischer Teppich wieder.





Wilfried Reiter ist Designer bei MAX Design (Anno 1602).

ANNO 1602 hat sich bislang mehr als 200.000 mal verkauft. Habt Ihr mit diesem überwältigenden Erfolg gerechnet?
Wir haben schon relativ früh gesehen, wie positiv die Leute um uns herum auf das Spiel reagieren. Aber trotz allem wäre es doch etwas zu vermessen, gleich fix von einem so überragenden Erfolg auszugehen, denn es gibt so viele Faktoren, die nicht kalkulierbar sind. Man weiß nie, welche Konkurrenzprodukte bis zur Veröffentlichung noch erscheinen und ob man schlußendlich den Zeitgeist tatsächlich trifft.

An was arbeitet Ihr im Moment?
Momentan wird an den *ANNO 1602-Versionen* für die Länder außerhalb des deutschsprachigen Raumes gearbeitet. Anschließend wird die Mission-Disk vorbereitet und an der Technik für die nächsten Projekte gefeilt.

Welche Ideen habt Ihr für „ANNO 1603"?
Natürlich wollen wir noch nicht allzuviel verraten, aber stellt Euch schon mal darauf ein, daß Diplomatie und die eigene Bevölkerung noch wichtiger sein werden.

Was plant Ihr für die Mission-Disk?
Man darf auf alle Fälle mit einem Missions-Editor sowie einer Riesenmenge neuer und vor allem auch mit größeren Inseln rechnen.

Über welches Feature in ANNO 1602 habt Ihr im Vorfeld am längsten und intensivsten diskutiert?
Die Diskussion, wie stark ausgeprägt der militärische Part im Spiel sein soll, hat uns sehr lange Zeit beschäftigt.

Welches Konkurrenz-Spiel hat Euch zuletzt am meisten beeindruckt?
Spiele wie *Ultima Online* oder *Meridian 59*, weil sie eine neue Art des Miteinander-Spielens begründet haben.

Welches Konkurrenz-Spiel hättet Ihr gerne selber programmiert?
Jedi Knight vielleicht, weil wir dann ziemliches Know-how im 3D-Bereich hätten, und uns so künftig wahrscheinlich eine Menge Arbeit ersparen könnten.

Funatics

Siedler 2-Entwickler starten durch



Thomas Friedmann, Thomas Häuser und Thorsten Knop (v.l.n.r.)

Nach dem Bezug neuer Räumlichkeiten in Mülheim/Ruhr arbeitet das Funatics-Trio mit Hochdruck an der Engine für das erste Projekt. Genre, Titel und Inhalt wollen die *Siedler 2*-Entwickler allerdings erst Ende Juni/Anfang Juli bekanntgeben; Insider tippen auf eine innovative Mischung aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation. Wenngleich Blue Byte den Wunsch nach einer weiteren Zusammenarbeit mit den dreien bekundet, hält es Entwicklungs-Chef Häuser für unwahrscheinlich, daß es dazu kommt. Eine Kooperation mit anderen deutschen Teams nach dem Vorbild von G. o. D. (Gathering of Developers) in den USA schließen Thomas Häuser, Thomas Friedmann und Thorsten Knoop nicht aus.

Blue Byte

Advantage: Blue Byte

Blue Byte hat anläßlich der BMW Open in München die Kooperation mit dem Bayerischen Tennis-Verband (BTV) bekanntgegeben. Die Tennis-Simulation *Game, Net & Match* wird nun offiziell vom BTV empfohlen. BTV-Chef Reimund Schneider bezeichnet *Game, Net & Match* als „ein wirklich starkes Stück virtuelles Tennis" und lobt die „realistischen Bewegungsabläufe", die „enorme Spieltiefe" und den „hohen Motiviationsfaktor". Was Sie sonst noch über das Spiel wissen müssen, lesen Sie im Test auf Seite 132.

Microsoft

Software-Gigant expandiert

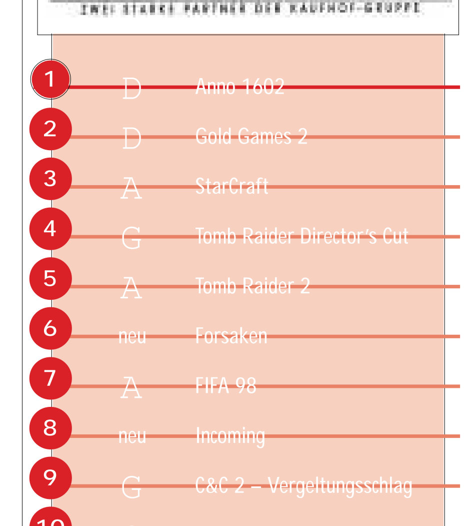


Wing Commander-Designer Roberts steht auf Microsofts Wunschliste.

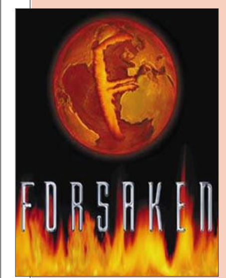
Nach dem überwältigenden Erfolg von *Age of Empires* will Microsoft noch stärker in den PC-Spiele-Markt einsteigen und gezielt Entwickler-Stars von der Konkurrenz abwerben, wie ein leitender Mitarbeiter der deutschen Niederlassung gegenüber dem Handels-Magazin MCV verriet. Zitat: „Wir sind auf der Suche nach Persönlichkeiten aus dem Entwicklungsbereich, die mit Begeisterung hinter ihren Ideen stehen, wie dies zum Beispiel Chris Roberts tut." Bereits jetzt arbeiten sechs Teams für das größte Software-Unternehmen der Welt, darunter die Ensemble Studios mit *Civilization*-Mitentwickler Bruce Shelley.

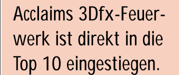
TOP TEN 10 CD-ROM-SPIELE



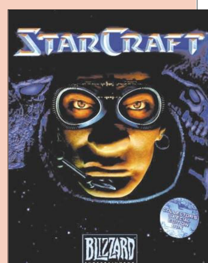


In diesem Monat in allen Kaufhof- und Horten-Filialen:





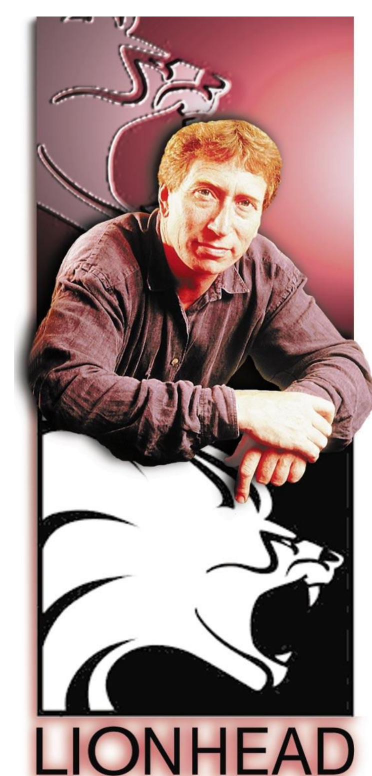
Acclaims 3Dfx-Feuerwerk ist direkt in die Top 10 eingestiegen.



Kommt gegen Anno 1602 nicht an: Blizzards Mega-Hit StarCraft.

TELEGRAMM

+++ Activision steigt in den „Golf-Krieg ein" und kümmert sich um die künftigen Folgen von *Jack Nicklaus Golf* (die mit dem genialen Golfplatz-Editor). Bislang zeichnete Accolade für die Sportsimulationen verantwortlich. +++ Die Spiele-Industrie wehrt sich gegen Raubkopierer: Nachdem vor allem deutsche Produktionen (*Anno 1602*, *Anstoss 2*) einen recht wirksamen Kopierschutz aufweisen, wollen ab sofort unter anderem Topware, Funsoft (LucasArts) und Eidos ihre Spiele besser vor den Software-Piraten schützen. +++ Eidos hat im deutschsprachigen Raum seit November 1996 mehr als eine Million *Tomb Raider*-Spiele (Teil 1 und 2) verkaufen können. +++ Topware (*Earth 2140, Emergency*) übernimmt die Betreuung aller demnächst erscheinenden Sirtech-Titel in Europa. Die Knüller *Jagged Alliance 2* (Strategie) und *Wizardry 8* (Rollenspiel) sind für den Herbst angekündigt. +++



Steve Jacksons Tagebuch, Teil 7

Futurehandel

Es erschien fast schon ironisch, daß wir auf das Universitätsgelände des Southwest Park ziehen sollten. Lionheads neue Bude ist nur einen guten Steinwurf von Bullfrogs altem Lilly Pad auf dem selben Grundstück entfernt. Sechs verschiedene Unternehmen bewarben sich um unsere neuen Büros in der Frederick Sanger Rd., aber dank Peters gutem Ruf bei der Research Park-Verwaltung gewann Lionhead den Wettlauf um den Mietvertrag. Bullfrog ist in Guildford als lokale Erfolgsgeschichte bekannt. Dieser Umstand half sicherlich dabei, die Grundbesitzer von Lionheads Bewerbung zu überzeugen.

Riesige, halbkreisförmige Schreibtische wurden bestellt, groß genug, daß jeder Mitarbeiter zwei PCs, reichlichen Arbeitsplatz und seine CD-Sammlung unterbringen konnte – sogar ein Monopolybrett könnte herumliegen, ohne daß die Arbeit beeinträchtigt wird. Deckenhohe, aluminiumverkleidete Türen wurden installiert, als Türgriffe wurden Space Invaders aus rostfreiem Stahl befestigt. Die Empfangsstühle sind aus Sperrholz gearbeitet und mit schwarzen Samtkissen und wackeligen Chrombeinen versehen. Mischpulte und Effektmaschinen im Wert von über 150.000 DM füllen das Soundstudio aus. Und zwischen die anderen Räume wurde ein birnenförmiger Raum gebaut, ein Platz mit merkwürdig kurvigen Wänden, in denen sich die Programmierer während ihrer freiwilligen Nachtschichten entspannen können.

Das ganze Projekt wurde streng geheim gehalten, bis die Arbeiten in den Räumen beendet waren. Außer Tim Rance und mir durfte keiner die Büros betreten – nicht einmal Peter. Als das Lionhead-Team schließlich zum ersten Mal sein neues Zuhause betrachten durfte, zierte ein riesiges Lächeln das Gesicht jedes Kollegen. Der Champagner floß in Strömen. Jeder stolzierte herum, strahlte und diskutierte, wer denn wo sitzen dürfe. Unser Künstler Mark Healey fuhr sofort in die Innenstadt von Guildford, um Dekorationsmaterial für seinen neuen Schreibtisch zu kaufen. Sein Schreibtisch ist zu seinem „Tempel" geworden. Außerdem kaufte er einige seltsame Rasseln, die mit getrockneten Samenhülsen gefüllt sind. Wenn er mit einer besonders frustrierenden Animation konfontiert ist, die nicht richtig funktioniert, steht er seitdem auf und schüttelt seine Rassel wie ein Medizinmann. Seltsam!

In unseren luxuriösen neuen Büros haben wir endlich all den Platz, den wir brauchen. Wir konnten sogar neue Leute einstellen. Ein Stellenangebot im britischen Edge-Magazin bescherte uns über 100 Antworten. Unser erster neuer Rekrut war Russel Shaw, der Kopf des Musikteams werden soll. Ich kann mich nicht erinnern, Russel jemals ohne Jeans, Rollkragensweatshirt und Baseballkappe (immerhin stets richtig herum aufgesetzt) gesehen zu haben. Russel ist unbeschreiblich enthusiastisch über alles und jedes und hat die Angewohnheit, wie ein Londoner Cockney jede Person „Mate", also Kamerad, zu nennen. Fragt man Russel, was er von dem Spiel hält, das man ihm über das Wochenende geliehen hat, wird er antworten: „Boah. Erstaunlich, Kamerad. Wirklich gut. Yep. Vielen herzlichen Dank, Kamerad. Brillant. Großartig. Yep." Eines Tages hörte ich ihn zufällig mit seiner Frau am Telefon reden: „Ich bin so gegen 7:30 Uhr daheim. Yep. Brillant. Bis dann, Kamerad."

Den Sachverhalt, daß unsere Website existiert und läuft, verdanken wir einem anderen neuen Gesicht bei Lionhead, Jamie Durrant. Jamie beeindruckte jeden von uns mit seiner Kunstmappe, daher wurde ihm sofort ein Job angeboten, als wir in den Research Park zogen.



Lionheads neues Bürogebäude im Surrey Research Park von Guildford verzichtet auf jeglichen Pomp. Auch nach Black&White will sich das Team nicht unnötig vergrößern.



Während des Einstellungsgesprächs schlug er vor, daß wir einen Blick auf seine eigene Homepage werfen. Dort fanden wir zwei Dinge über Jamie heraus. Erstens ist er, obwohl als Künstler angestellt, ein talentierter Webdesigner. Innerhalb von vierzehn Tagen hatte er uns eine Website mit einem interaktiven Logo-Puzzle, einer Webcam, Witzen, Puzzles, Biographien, Geschichten, Links zu anderen Seiten und vielem mehr entworfen. Seine Ergebnisse sind auf der Lionhead-Site unter *www.lionhead.co.uk* zu bewundern. Die andere Sache, die wir von Jamie erfuhren, ist die Tatsache, daß er schwul ist – und stolz darauf. Es ist das erste, was er den Besuchern auf seiner Website von sich erzählt. Er nennt sogar sein Fantasy Football-Team „Befallene Athleten“, wobei im Englischen „befallen“ ein typisch schwules Adjektiv ist. Unglücklicherweise ist Jamie ansonsten keineswegs sportlich.
Dieses Jahr muß jeder Lionhead-Mitarbeiter ein Turnier für uns alle organisieren, mit Punkten, die in die Lionhead-Olympiade eingehen. Die einzelnen Turniere können aus Computerspielen, Brettspielen, Sport oder anderem bestehen, Hauptsache ist, daß Punkte vergeben werden können. Natürlich wählt sich jeder eine Disziplin, in der er besonders gut ist. Tim Rance, unser Technischer Direktor, organisierte ein Badminton-Turnier. Tim hat vor einiger Zeit im Londoner Finanzzentrum gearbeitet, so daß er das Wissen hatte, um einen hochkomplizierten Future-Markt zu organisieren. Die Futures, die nur bei uns im Büro gehandelt werden, stehen für das Abschneiden der Mitarbeiter in unserer virtuellen Olympiade. Zuerst standen wir alle vor einem Rätsel, mittlerweile hat sich aber ein lebhafter Handel entwickelt. Jedesmal, wenn die Resultate aus den Turnieren eintreffen, werden die Futures in großen Stückzahlen gehandelt. Ich sollte hier anmerken, daß die Olympiade des letzten Jahres nur sehr knapp endete. Als der Weihnachtsabend näher kam, standen nur noch zwei Disziplinen bevor. Es war ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen dem Programmierer Jonty Barnes und mir. Entgegen aller Wetten schaffte ich es, das Tischfußball-Turnier zu gewinnen, indem ich im letzten Spiel Demis (nichts weniger als ein ehemaliger Tischfußball-Champion in Cambridge) schlug. Demis verkraftet es nur schwer, zu verlieren, und beklagte das Ergebnis noch Wochen später. Jedenfalls brachte mich dieser Erfolg mit einem Vorsprung von 4,5 Punkten an die Spitze der Tabelle. Das Fantasy Football-Ergebnis des letzten Spieltages mußte damit alles entscheiden. Zu meinem großen Ärger gewann Jonty, was ihm fünf Punkte einbrachte. Mit dem knappsten aller möglichen Vorsprünge wurde also Jontys Name auf dem Pokal eingraviert, der erste Gewinner der Lionhead-Olympiade. Er hatte mich mit einem HALBEN PUNKT geschlagen.
Ein weiterer Bonus unserer neuen Büros besteht darin, daß wir offenbar schneller arbeiten. Darüber hinaus war die E3 ein großartiger Motivator. Die Testbett-Version von Black&White entwickelt sich daher sehr schnell weiter. Peters Plan besteht darin, daß wir zunächst eine einfache Version des Spiels produzieren, um das Gameplay zu testen. Keine blitzenden Grafiken oder verworrenen Animationen, nur eine grundsätzlich arbeitende Version, welche wir alle spielen, testen, verändern und nochmals spielen können. Sobald wir mit dieser Testbett-Version glücklich sind, werden wir sie an die Künstler weitergeben, die dann die Testgrafiken durch wundervolle künstlerische Werke ersetzen. Nächsten Monat werde ich versuchen, die Entwicklung des Spiels von seinen ersten Gehversuchen bis zu der Version zu veranschaulichen, die wir Ende Mai auf der E3 präsentiert haben.

Steve Jackson ■



Ein überaus glücklicher Peter Molyneux begutachtet zum ersten Mal die neuen Räumlichkeiten.



Auf das spacige Design der Türen und vor allem der Türgriffe ist das Lionhead-Team besonders stolz.

JONTY BARNES

Wenn man so wie ich Computerspiele liebt, ist das professionelle Programmieren von Spielen einfach exzellent. Um ehrlich zu sein, habe ich das Gefühl, für die Ausführung meines Hobbys bezahlt zu werden. Das Arbeiten an Computerspielen besteht aus dem Erzeugen und Lösen von Problemen, etwas ernsthafter Mathematik und frustrierender Fehlersuche. Entgegen der allgemeinen Meinung ist es eine verdammt harte Arbeit. Es kann außerdem ein unbeschreiblicher Druck auf Dir lasten, die Arbeit schnell zu beenden. Der Beginn eines neuen Spiels ist die aufregendste Zeit. Das Spiel ist völlig offen für neue Ideen und Experimente. In späteren Entwicklungsstadien muß man damit rechnen, das soziale Leben an die stumpfsinnigen Stunden des Programmierens zu verlieren, um die Termine einzuhalten. Man muß es genießen, um damit fertig zu werden. Dungeon Keeper ist ein extremes Beispiel dafür.
Während der letzten sechs Monate der Entwicklung arbeiteten wir alle mindestens sechzehn Stunden täglich, auch am Wochenende. Natürlich ist der beste Teil des Entwickelns von Computerspielen das Betrachten der Ergebnisse. Es kommt nicht darauf an, was man selbst über ein Spiel denkt. Was die Leute, die es spielen, denken, zählt. Wenn man in einem Bus sitzt und zwei Fremden zuhört, wie sie positiv über eines Deiner Spiele reden, dann weißt Du, daß es sich gelohnt hat.



Jonty Barnes präsentiert voller Stolz seinen Pokal, den er bei der ersten Lionhead-Olympiade gewonnen hat.

Neues von Interplay

Aufbruchstimmung



Interplay dreht mächtig auf: Nach der Umstrukturierung in fünf einzelne Entwicklungs-Studios sprießen neue Titel nicht nur wie Pilze aus dem feuchten Waldboden, sondern erhalten auch die nötige Reifezeit. Interplay kann nun mehr Geld und Zeit in vielversprechende Produkte investieren, die nicht voreilig auf den Markt gebracht werden müssen. Im Rahmen einer exklusiven Tour durch die Interplay-Studios haben wir alle brandaktuellen Fakten für Sie gesammelt.

Auf gleich drei Gebäude mußte Interplay seine Räumlichkeiten ausbreiten, um dem Expansionsdrang des Spiele-Veteranen (1983 gegründet) Rechnung zu tragen. Darin verteilt sind auch die neu gegründeten Divisions von Interplay, die jeweils bestimmte Genres bedienen: Tantrum steht für Action à la *Die by the Sword* oder *Descent 3*, die Adventure-Abteilung Tribal Dreams bastelt derzeit am *Star Trek*-Epos *Secret of Vulcan Fury*, für neue Rollenspiele wie *Fallout 2* und *Baldur's Gate* sorgt Black Isle, bei Flatcat bastelt man an Strategiespielen wie *Starfleet Command*, *Alien Intelligence* und *M.A.X. 2*, und der neue Action-Titel aus dem *Star Trek*-Universum *Klingon Academy* wird von den Flatline Studios programmiert. Nicht zu vergessen Shiny, die derzeit mit *Messiah* ein revolutionäres Produkt in der Pipeline haben. In den jeweiligen Divisions sind die einzelnen Programmierteams wie Volition (*Descent: Freespace*) oder Bioware untergebracht, die im kanadischen Exil an *Baldur's Gate* arbeiten. Der Vorteil liegt auf der Hand: Durch die Unterteilung erhält jede Division einen erfahrenen Entwicklungsleiter und getrennte Budgets, damit den einzelnen Produkten mehr Zeit und Geld gewidmet werden kann. Diese Neuerung dürfte sich auszahlen, wie wir bei einem exklusiven Besuch festgestellt haben. Neben dem alles überragenden *Messiah* dürfen wir uns auf gleich vier neue *Star Trek*-Titel freuen, die wir in einem sechseitigen Sonderteil vorstellen. Außerdem gehen wir detailliert auf *Baldur's Gate* ein, das sich lang-

mung

sam, aber sicher der Fertigstellung nähert und werfen einen ersten Blick auf *Descent 3*, das erstmals den spannenden Kampf gegen hinterlistige Roboter auf die Planetenoberfläche ausweitet. Nicht vorenthalten wollen wir Ihnen aktuelle Infos zu *Fallout 2*, *M.A.X. 2* und *Alien Intelligence*, die bereits so gut wie fertig sind beziehungsweise bereits anhand von Previews vorgestellt wurden.

Noch mehr Niederschlag

Fallout 2 wird bei Interplay intern als *„Fallout 1,5“* geführt. Nicht ohne Grund, wie Producer Eric Demilt eröffnet. Großartige spielerische Änderungen wird es nämlich nicht geben, dafür aber viele Verbesserungen im Detail. Die Story führt die Handlung von *Fallout* weiter, da das Spiel in einem Dorf beginnt, das der Held des ersten Teils nach dem Ende des Spiels gegründet hat. Unser neuer Held ist somit sein Nachfahre und sieht sich ähnlichen Problemen gegenübergestellt. Die erste Aufgabe klingt gleich mächtig kompliziert, denn Sie müssen das sogenannten „Garden Eden Recreation Kit“ finden, das schon im Handbuch des ersten Teils erwähnt wurde. Auch *Fallout 2* führt den Spieler als erstes durch eine dunkle Höhle, um sich mit den Fähigkeiten des Charakters vertraut zu machen. „Wir wollen, daß auch neue Spieler mit *Fallout* zurechtkommen, daher dieses Tutorial“, erklärt Producer Eric Demilt. Veteranen wird freuen, daß sie nun mehr Einfluß auf das Kampfverhalten der begleitenden NPCs haben werden, auch das arg umständliche Inventar wurde leicht verbessert und spart Zeit und Nerven. Neben neuen Grafikelementen wie Schluchten haben die Designer auch die unterschiedlichen Fähigkeiten neu ausbalanciert, so daß es nun mehr Sinn macht, ohne Waffengewalt vorzugehen beziehungsweise andere Fähigkeiten einzusetzen. „Es wird auch weniger Bugs geben, da wir die selbe Engine verwenden und diese kräftig ausgemistet haben“, verspricht Eric. In *Fallout 2* werden Sie mehr über die Hintergründe der Vaults erfahren, aber auch viele neue Schauplätze aus dem Norden Kaliforniens kennenlernen. Weitere Informationen finden Sie ab Seite 50.

Der Himmel über Berlin

Hoppla, das kenn ich doch! Nicht, daß *M.A.X. 2* ein weiter *C&C*-Klon wäre, einzelne Bestandteile wie der Eifelturm oder das Brandenburger Tor stechen vielmehr bei dem sich in der Endphase befindlichen Strategiespiel ins Auge. Die Grafik-Engine sorgt für eine interessante Mischung aus zweidimensionalen Bitmaps, die durch einen kleinen Trick in gewisse räumliche Tiefe erhalten und sich leicht kippen lassen. Die Einheiten auf den so unterschiedlichen Terrains sind wie schon im Vorgänger liebevoll gerendert und als Bitmaps eingebaut. Am prinzipiellen strategischen Tiefgang hat sich auch bei *M.A.X. 2* nichts geändert, außer daß es diesmal sowohl rundenbasiert als auch als Echtzeit-Strategical gespielt werden darf. Derzeit laufen bei Interplay die letzten Bugbeseitigungen, so daß wir Ihnen wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe den Test von *M.A.X. 2* präsentieren werden.

Epische Ausmaße

Nach über einem Jahr harter Entwicklungsarbeit sieht auch das ehrgeizige Projekt *Alien Intelligence* so aus, als könne es erfolgreich zu Ende geführt werden. Associate Producer Ryan Rucinski bringt es auf den Punkt: „Es ist ein Endlosspiel, und so kommt mir auch die Entwicklungsarbeit vor. Am Ende werden uns die Leute lieben oder hassen, dazwischen gibt es nichts!“ Das Strategiespiel nimmt ähnlich epische Ausmaße an wie ein *Civilization*, orientiert sich aber deutlich an Spielen wie *Master of Orion*. *Alien Intelligence* spielt sich auf den Planetenoberflächen ähnlich wie ein typisches Echtzeit-Strategiespiel, inklusive Ressourcenmanagement, Einheitenbau und exzessiver Schlachten. Allerdings bleibt der Spieler nicht auf dem Planeten kleben, sondern besitzt auch im Weltraum Einheiten, die den Kameraden auf dem Boden helfen können, Truppen zu anderen Planeten befördern oder neue Systeme erforschen. Die Entwickler schrecken nicht vor Superlativen zurück: „Alleine ein Planet ist so groß wie *Warcraft 2* und *M.A.X.* zusammen“, beschreibt Ryan den Umfang von Alien Intelligence. Der Name kommt übrigens nicht von ungefähr: Der Spieler muß eine Rasse von kriegerischen, gnadenlosen Intelligenzen aufhalten, die alle anderen Zivilisationen vernichten wollen. Die Rasse nennt sich Menschen – Sie schlüpfen also ausschließlich in die Haut von Außerirdischen, außer im Mehrspieler-Modus. Die Entwicklung macht derzeit große Fortschritte, so daß dem geplanten Erscheinungstermin im Herbst wohl nichts entgegensteht. Zwei weitere, brandneue Titel wollen wir Ihnen nicht vorenthalten: Xatrix arbeiten gerade an *Kingpin*, einem 3D-Actionspiel,das auf einer modifizierten Version der *Quake 2*-Engine von id Software basiert und neben dem üblichen Ballern auch Puzzles und Storyelemente enthalten soll. Die Änderungen an der Engine sorgen unter anderem dafür, daß Sie auch mit Fahrzeugen unterwegs sein werden. Angesiedelt ist *Kingpin* im Chicago der 30er Jahre, wo Sie einen Gangsterboß ausschalten sollen. Planet Moon Studios, die neue Firma der ehemaligen MDK-Programmierer, arbeiten gerade an *Giants*, das eine Mischung aus 3D-Action und Strategie sein soll. Die Grafik-Engine sieht auf ersten Bildern bereits hervorragend aus, doch da sowohl *Giants* als auch *Kingpin* noch nicht der Öffentlichkeit vorgestellt wurden, können wir Ihnen noch nicht mehr zum Gameplay erzählen.

Florian Stangl ■



Mit einer optischen Überarbeitung und der Möglichkeit, rundenbasiert oder in Echtzeit zu spielen, wartet M.A.X. 2 auf.



Alien Intelligence verbindet Kämpfe auf Planeten mit Weltraumschlachten und exzessiver Expansion im Universum.



Fallout 2 setzt die Story des Vorgängers fort, wird aber keine großartigen Neuerungen bringen, sondern viele Verbesserungen im Detail.

INHALT

Messiah................Seite 28
Star Trek...............Seite 38
Baldur's Gate ....Seite 44
Descent 3 ....Seite 48
Fallout 2...............Seite 50

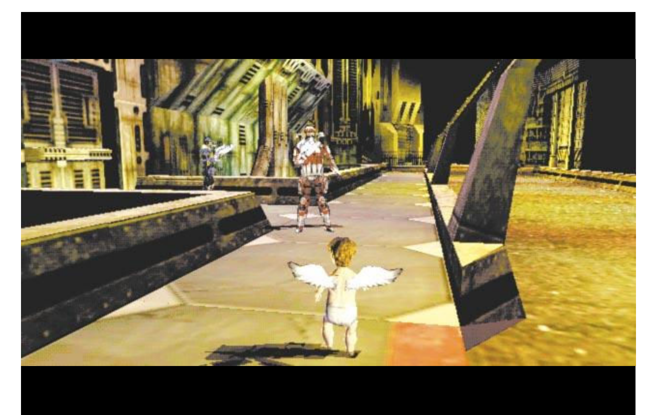
SPECIAL

Messiah

Puttenengel Superstar

So macht man sich Feinde: Mit seinem Spruch „Meine neue 3D-Engine ist allen anderen um zwei Jahre voraus“ wurde Dave Perry letztes Jahr zum meistgehaßten Mann der Spielebranche. Um sein neues Spiel Messiah vor billigen Kopien zu schützen, hielt er sich lange mit Fakten zurück. Erst Anfang Mai führte er der PC Games-Redaktion die neueste Version vor und gewährte tiefe Einblicke in die revolutionäre Technologie. Messiah hat ohne weiteres das Zeug zu einem künftigen Kultspiel – deshalb erfahren Sie in unserem Special alles über die Hintergründe der Entwicklung.





Messiah zeigt auch in großen Räumen stets die gesamte Umgebung, die Engel Bob wieder vom überhandnehmenden Laster befreien muß.



Leblose Körper verschwinden in Messiah nicht einfach, sondern bleiben bis zum Beenden des Levels im Spiels. Polizisten beseitigen die Folgen eines Verbrechens...

Sonnyboy Dave Perry läßt sich von strömendem Regen (Danke, El Nino!) nicht den Tag vermiesen. Auch die anstehende Konfrontation mit kritischen Designer-Kollegen im Rahmen der Game Developers Conference bringt ihn nicht aus der Ruhe. Dave ist sicher: Sein neuestes Werk *Messiah* wird der gesamten Spielezunft eine neue Richtung weisen. Größenwahn? Selbstüberschätzung? Arroganz? Viele unterstellen dem braungebrannten, stets entspannt wirkenden Kultdesigner diese Attribute, doch Dave Perry steht mit beiden Beinen auf dem Boden – trotz seiner letztjährigen Behauptung, seine *Messiah*-Engine sei allen anderen Grafik-Engines um zwei Jahre voraus. Lange mußten wir auf den Beweis warten, doch als der Shiny-Chef im urigen Hauptquartier am Pazifik die neueste Version von *Messiah* präsentierte, waren alle Zweifel verflogen. Mr. Perry hatte Recht: Seine neue Grafik-Technologie ist richtungsweisend und sieht einfach brillant aus. Doch *Messiah* verspricht auch ein einzigartiges Gameplay, wie der Meister persönlich uns in einer ausführlichen Präsentation zeigte. Dabei erfahren Sie detailliert, wie die revolutionäre 3D-Engine funktioniert.

»Ein Messias ist ja der Retter der Unterdrückten. Eine schöne Metapher für die Spielebranche!«
Dave Perry, President

Schräge Vögel und ein Engel

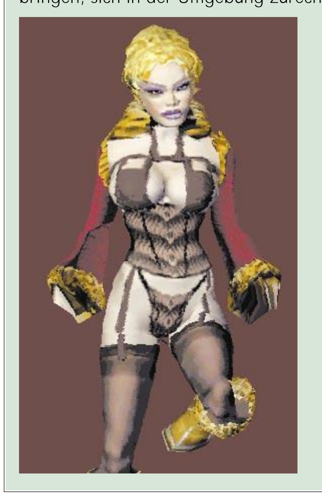
Messiah läßt sich nicht in einem Atemzug beschreiben. Es sieht auf den ersten Blick aus wie ein futuristisches *Tomb Raider*, in dem man Lara durch einen kleinen, dicken Engel in Pampers ersetzt hat. *Messiah* ist jedoch wesentlich mehr. Shinys ehrgeiziges Projekt könnte der gesamten Spielezunft neue Impulse geben, sowohl in grafischer als auch in spielerischer Hinsicht. Doch der Reihe nach: Alleine die Entstehungsgeschichte von *Messiah* ist nämlich alles andere als alltäglich. Anfang 1997 tauchten vier sonderbare Gestalten im Shiny-Hauptquartier in Long Beach auf: Saxs, Mike, Chris und Darren sind gerade einmal volljährig, alle komplett in Schwarz gekleidet, langhaarig und Fans von Bondage-Clubs. Sie ignorierten erst einmal alles andere um sich herum, sperrten sich tagelang in einen kleinen Raum ein und erschienen nur gelegentlich, um mit Shiny-President Dave Perry und Producer Scott Herington das Konzept ihres Projekts zu besprechen. Saxs ist der Programmierer der sagenhaften 3D-Engine, während seine Kollegen sich um die Grafiken und die Design-Tools kümmerten. Darren schließlich entwarf die erste Version von Bob, dem kleinen Engel, der vom Spieler gesteuert werden soll. Die Skepsis bei Shiny war anfänglich groß, doch Dave Perry war sofort von der Idee überzeugt. Zusammen mit der ersten Engine-Demo begannen auch schon die Probleme: Woher nimmt man Grafiker, die in der Lage sind, 3D-Objekte in die völlig anders arbeitende Engine einzuarbeiten? Wie geht man mit den religiösen Fanatikern um, die sicher wenig begeistert von der Idee eines Engels in einem Computerspiel sind, das noch dazu ursprünglich „Jihad Bob" heißen sollte? „Wir haben den Namen auf *Messiah* geändert, weil ein Messias ja der Retter der Unterdrückten ist. Eine schöne Metapher für die Spielebranche!", lacht Dave Perry, „aber das wird diesen religiösen Gruppierungen auch nicht gefallen." Das ist auch der Grund, warum vom Programmierteam nur die Vornamen veröffentlicht werden: „Wir wollen die Familien der Jungs schützen. In bestimmten Teilen der USA reagieren die Leute sehr seltsam auf diese angebliche 'Blasphemie'", erklärt Dave Perry.

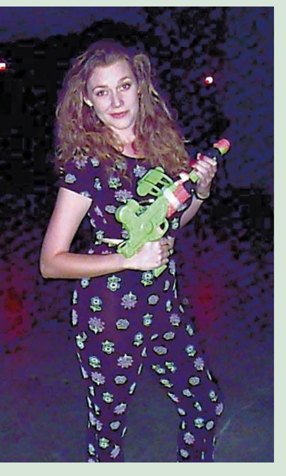
Kein vorgeschriebener Weg

Soviel zur Vorgeschichte. Doch warum soll der Spieler sich ausgerechnet mit einem kleinen, pummeligen Engel als Held anfreunden?

MOTION CAPTURING

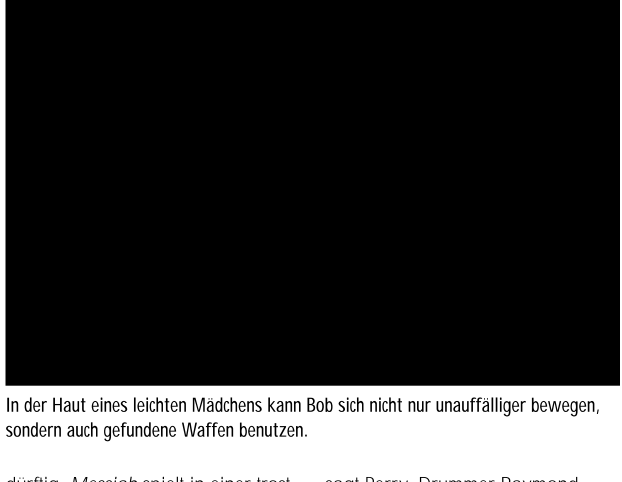
Bereits im April letzten Jahres wurden über mehrere Tage hinweg einige Tänzerinnen und Tänzer gefilmt, um die typischen Bewegungen für die weiblichen und männlichen Charaktere optimal ins Spiel einzubinden. Das Problem für Shiny war, daß sich vor allem die Frauen auf typisch weibliche Art bewegen sollten, aber gleichzeitig auch die entsprechenden Aktionen mit einer Waffe in der Hand darstellen mußten. Für die Animationen des kleinen Engels Bob heuerten Shiny einen Liliputaner an, der sich ähnlich bewegte, wie man es von einer Putte erwartet. Anschließend mußte Lead Programmer Saxs den Figuren anhand von Neural Nets beibringen, sich in der Umgebung zurechtzufinden.







Bob selbst ist schwach und hilflos. Schlüpft er jedoch in die Haut von starken Charakteren, kann er seine Gegner auch gewaltsam beseitigen.



In der Haut eines leichten Mädchens kann Bob sich nicht nur unauffälliger bewegen, sondern auch gefundene Waffen benutzen.

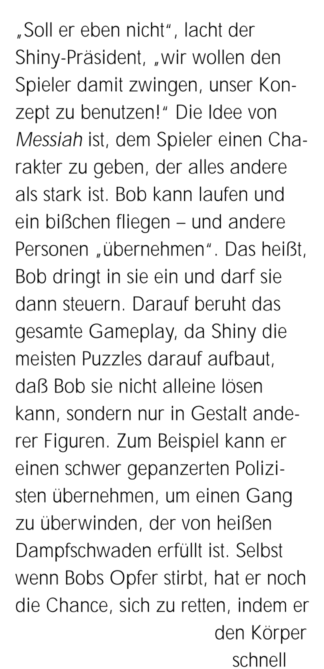
„Soll er eben nicht", lacht der Shiny-Präsident, „wir wollen den Spieler damit zwingen, unser Konzept zu benutzen!" Die Idee von *Messiah* ist, dem Spieler einen Charakter zu geben, der alles andere als stark ist. Bob kann laufen und ein bißchen fliegen – und andere Personen „übernehmen". Das heißt, Bob dringt in sie ein und darf sie dann steuern. Darauf beruht das gesamte Gameplay, da Shiny die meisten Puzzles darauf aufbaut, daß Bob sie nicht alleine lösen kann, sondern nur in Gestalt anderer Figuren. Zum Beispiel kann er einen schwer gepanzerten Polizisten übernehmen, um einen Gang zu überwinden, der von heißen Dampfschwaden erfüllt ist. Selbst wenn Bobs Opfer stirbt, hat er noch die Chance, sich zu retten, indem er den Körper schnell wieder verläßt. „Aus diesem Grund haben wir viel Zeit in das Motion Capturing gesteckt, damit der Spieler an den taumelnden Gestalten erkennen kann, daß die Person gleich sterben wird", sagt Perry. Die Levels in *Messiah* werden generell so aufgebaut sein, daß der Spieler jedes Problem auf mehrere Arten lösen kann. Muß Bob beispielsweise an mehreren Wachposten vorbeikommen, kann er entweder einen übernehmen und versuchen, die anderen mit schnellen, gezielten Schüssen auszuschalten. Oder er geht in seiner neuen Gestalt eine Treppe im Nebenraum hoch und stürzt sich in den Abgrund, damit die arme, übernommene Wache schwer verletzt um Hilfe schreit und die Kollegen anlockt. Bob darf die Körper auch nach dem Verlassen wegschleifen, um beispielsweise Leichen in dunklen Ecken abzulegen oder um sein jammerndes Opfer an eine günstigere Stelle zu legen, um besser an den Wachen vorbeizukommen. Sie sehen, die Idee, dem Spieler die etwas ungewöhnliche Rolle eines Engels zu verleihen, hat durchaus ihre Reize. Sie dürfen natürlich jeden der vielen verschiedenen Charaktere übernehmen, da Shiny das Leveldesign völlig frei konzipiert hat. Das ungewöhnliche Szenario ist ebenfalls erklärungsbedürftig. *Messiah* spielt in einer trostlosen Zukunft, die nur noch vom Laster bestimmt wird.

Musik von Fear Factory

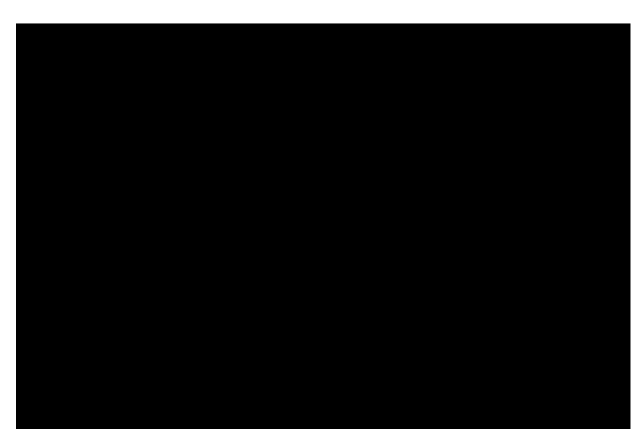
Gewalt, Prostitution und Drogen regieren die Straßen, was dazu führt, daß der kleine Bob auf die Erde gesandt wird, um etwas aufzuräumen. „Daß wir so viele Prostituierte im Spiel haben, soll nicht etwa reine Provokation sein", erklärt Dave Perry. „Wir wollten aber mit unseren Charakteren zeigen, wie gut unsere neue Engine Muskeln und Bewegungen darstellen kann. Die Arbeitskleidung von Prostituierten zeigt sehr viel Fleisch, das erstmals in Echtzeit animiert wird!" Das einzigartige Feeling von *Messiah* entstammt natürlich den Gehirnen von Saxs, Chris, Mike und Darren, deren Vorliebe für Bondage, Gothic und Heavy Metal auch durch den Soundtrack dargestellt wird. „Die Jungs sind mit dem Schlagzeuger von Fear Factory befreundet", sagt Perry. Drummer Raymond Herrera kam eines Tages im Shiny-Hauptquartier vorbei, erhielt eine kurze Präsentation von *Messiah* und war so begeistert, daß er seine Bandkumpels überzeugte, den Programmierern zehn Songs von ihrem Album *Demanufacture* zur Verfügung zu stellen, die Shiny-Musiker Mike nach eigenem Gutdünken remixen durfte. Da das Ergebnis der Band ausnehmend gut gefiel, werden Fear Factory für ihr nächstes Album einen speziellen *Messiah*-Track aufnehmen. Erste Kostproben der remixten Songs für *Messiah* klingen großartig und unterstützen die subtile, düstere Atmosphäre des Spiels hervorragend.

Big Trouble in Long Beach

Messiah ist offensichtlich ein sehr kontroverses Spiel. Die Probleme mit religiösen Fanatikern sind wohl nur in den USA ein Problem, doch der ausufernde Streit zwischen Shiny und anderen Softwarehäusern zum Thema „Unsere Engine ist besser" zog weltweite Kreise. Dave Perry hatte nach seiner Ankündigung auf der E3 im vergangenen Jahr nur noch wenige Freunde in der Branche. Besonders mit den Kollegen von id Software verscherzte er es sich gewaltig, da diese zu dem Zeitpunkt ihre neue *Quake 2*-Engine als das Nonplusultra darstellen wollten. Neben Daves Aussage, daß die *Messiah*-Engine allen anderen um zwei Jahre voraus sei, stieß der Branche seine Überlegung sau-



Für die Animationen haben wir lange nach guten Tänzerinnen gesucht, die auch wissen, wie man mit einer Waffe umgeht. Daß wir so viele leichtbekleidete Frauen im Spiel haben, liegt daran, daß wir nur so demonstrieren können, wie gut unsere Engine Haut und Muskelbewegungen darstellen kann!



Mit seinen kleinen Flügeln kann Bob zwar nicht richtig fliegen, sich aber zumindest kurzzeitig in die Lüfte erheben, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen.

er auf, seine neue Technik patentieren zu lassen. NovaLogic hatte dies ja auch mit der Voxel-Engine getan, ohne allerdings derart dafür angegriffen zu werden. Mittlerweile haben sich die Wogen aber etwas geglättet, und Dave Perry gewährte zusammen mit Saxs im Rahmen der Game Developers Conference Anfang Mai den versammelten Programmierern tiefe Einblicke in die *Messiah*-Technologie. „Viele Teams arbeiten ja an ähnlichen Projekten wie unserem. Wir haben alle die gleichen Probleme, aber das lustige ist, daß alle verschiedene Lösungen dafür finden“, resümiert Perry. „Ich wollte den anderen Firmen nicht sagen, daß wir die Besten sind, sondern ihnen nur helfen, Zeit und Geld zu sparen.“ Der Shiny-Präsident hat nicht ohne Grund das *Messiah*-Team in seine Firma aufgenommen: „Ich bin leidenschaftlicher Anhänger von Charakteren, aber bisher haben wir uns wie die meisten Firmen viel zu sehr auf aufwendige Hintergrundgrafiken und Beleuchtungsmodelle konzentriert“, gesteht er. „Die Spielfiguren haben wir alle vernachläsigt. *Messiah* wird das ändern!“ Rückblickend wird Perry selbstkritisch: „Ich habe auf der E3 *Messiah* zum ersten Mal gezeigt. Keiner konnte mir eine bessere Engine nennen. Ich habe nur den Fehler gemacht, das Wort ‘Patent’ laut auszusprechen – das ist in Programmierkreisen ein Schimpfwort!“ Dave Perry wird im Lauf der Präsentation deutlicher: „Viele Firmen erzählen heute noch Dinge wie: ‘Wir können die Details in unseren Spielen nicht unendlich hochschrauben, weil dieser Bastard Perry das patentiert hat!’ Blödsinn. Es gibt kein Patent, ich will auch keines!“, macht er seinem Unmut Luft.

Warum Perry von der *Messiah*-Technologie so begeistert ist, erklärt er mit den neuen Möglichkeiten, die Designer durch die Engine erhalten. „In *Messiah* kann der Spieler jedesmal andere Körper übernehmen, der Weg ist nicht vorgegeben.“

Revolutionäre Technik

„Jeder kann seine eigene Strategie entwickeln“, schwärmt Perry. „Wir wollten einfach weg von den 3D-Actionspielen, in denen man immer nur alle Gegner erschießen muß. Es ist viel aufregender, die Möglichkeiten eines neuen Körpers auszuprobieren.“ Hier stellt sich die Frage, warum das mit anderen Grafik-Engines nicht auch möglich sein soll. „Ganz einfach: In *Messiah* kommt man sehr nahe an andere Figuren heran. Oft muß man sich in einer großen Gruppe verstecken, um so zu tun, als sei man einer von ihnen.“ Die gängigen Spiele versuchen, die Levels so aufzubauen, daß der Spieler niemals alle Gegner am selben Ort bekämpft, um die Zahl der dargestellten Objekte aus Geschwindigkeitsgründen gering zu halten. Sie kennen das ja aus den bekannten Spielen: Ein paar Gegner kommen auf Sie zu, werden beseitigt, und Sie müssen weiterlaufen, bis im nächsten Raum die nächsten Unholde auf Sie warten. „Deswegen explodieren in den meisten Shootern die Gegner, um keine Überreste zu zeigen, mit denen jede Engine in die Knie zu zwingen ist. Oder sie verschwinden einfach, wie in *Turok*“, erkärt der Shiny-Boß. Perry wollte aber große

3D-KARTE ODER NICHT?

Besitzer von kleineren Rechnern ohne 3D-Grafikkarte sollen in den selben Spielgenuß kommen wie Eigentümer von High-End-Rechnern, verspricht Shiny-President Dave Perry. Links sehen Sie einen Screenshot der 3Dfx-Version, rechts daneben die selbe Szene nur mit Software dargestellt. Die Unterschiede sind, abgesehen von den gefilterten Texturen, minimal, auch die Geschwindigkeit ist gleich. Obwohl die Software-Version deutlich weniger Polygone benutzt als die Hardware-beschleunigte Fassung, sind die Unterschiede selbst in der Bewegung so gut wie nicht zu erkennen. Erst wenn Sie auf einem sehr kleinen Pentium-System ohne 3D-Karte sehr nahe an Objekte herangehen, wirken die Charaktere etwas eckiger als auf schnelleren Systemen. Die Spielgeschwindigkeit ändert sich trotzdem nicht.

MEHR ALS NUR EINE SPIELFIGUR

Unheimliche Bewohner der Abwasserkanäle, ausgeflippte Drogensüchtige, sexy Polizistinnen, schwer gepanzerte Sondereinheiten der Polizei, groteske Callboys und jede Menge leichte Mädchen bevölkern die finsteren Straßen der futuristischen Erde. Jeder Charakter erhält dank der „Neural Net“ genannten Künstlichen Intelligenz ein eigenes Verhalten, was dem Spieler ermöglichen soll, *Messiah* auf mehrere Arten durchzuspielen. Da Bob selbst ja nicht kämpfen kann, müssen Sie in diese Figuren schlüpfen, um die Aufgaben in den einzelnen Missionen zu lösen. Ob Sie versuchen, mit einem Polizisten andere Charaktere abzuballern oder lieber durch unterirdische Kanäle schleichen, bleibt Ihnen überlassen. Jeder übernommene Charakter wirkt auch anders auf seine Umgebung, so daß Sie nach Herzenslust experimentieren dürfen.

GRAFIK-ENGINES IM VERGLEICH

In diesem Bild haben wir für Sie verschiedene Charaktere aus älteren und kommenden 3D-Actionspielen zum Vergleich nebeneinandergestellt. Wie Sie sehen, sieht *MDK* nur unwesentlich schlechter aus als die reine Software-Version von *Messiah* auf einem Pentium 90 (640x480 Pixel, 16 Bit Farbtiefe). Allerdings läuft *Messiah* auf diesem System deutlich flüssiger und kann viel mehr Figuren gleichzeitig darstellen als die alte *MDK*-Engine. Die Monster aus *Unreal* und *Daikatana* wirken dank sorgfältig gemalter Texturen zwar etwas hübscher als die *Messiah*-Software-Figuren, verlangen aber eine deutlich bessere Hardware und sind trotzdem weniger detailliert. Was die *Messiah*-Engine wirklich kann, zeigen die beiden 3Dfx-Bilder rechts. Je näher Sie an eine Figur herangehen, desto detaillierter wird sie, außerdem glätten die gefilterten Texturen noch die eine oder andere Kante. Vergleichen Sie mal die *Messiah*-Bilder mit denen aus *Unreal* und *Daikatana*: Können Sie bei Bob und der Prostituierten einzelne Polygone erkennen, wie sie bei den anderen beiden Spielen geradezu ins Auge stechen?

Gruppen von Charakteren, die brennend umherlaufen, sich auf dem Boden winden oder vom Spieler weggezogen werden können, um sie zu verstecken. „Sogar die Polizisten beseitigen die Leichen nach einem Überfall", erkärt Perry, „aber die Körper verschwinden nicht, sondern werden nur woanders abgelegt. Daher brauchten wir unbedingt diese neue Engine." Damit Sie einen besseren Einblick in die Idee hinter *Messiah* erhalten, haben wir Dave gebeten, die revolutionäre Engine zu erklären.

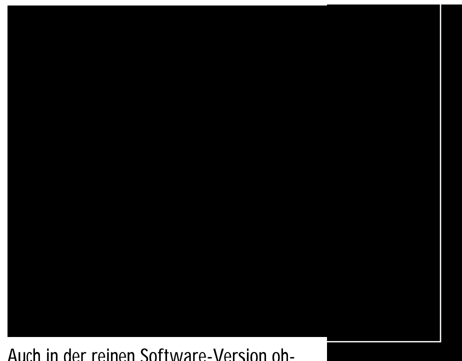
High-End-Optik für Low-End-Rechner

Erst wenn Sie wissen, was die neue Technik den Designern an Freiheiten gewährt, werden Sie das Konzept des Spiels verstehen.
Denn natürlich könnte man solch ein Projekt auch mit herkömmlichen Polygon-Engines verwirklichen, mit dem Nachteil, daß nur absolute High-End-Maschinen ein vernünftiges Spiel erlauben, Besitzer kleinerer Rechner aber in die Röhre gucken müßten. „Wir wollen die Kluft zwischen langsamen und schnellen Maschinen schließen", sagt Perry, „da eben noch nicht jeder einen Pentium II mit ein oder zwei 3D-Karten hat. Also muß unser Spiel auch im Software-Modus perfekt laufen!" Das Perry'sche Zauberwort heißt „Skalierung". „Das witzige ist: Die Veteranen unter den Programmierern wissen, was Skalierung bedeutet. Auf den Maschinen Anfang der 80er konnten sie eben nicht auf immer schnellere Hardware setzen. Damals hing die Größe einer Explosion davon ab, wie stark der Rechner zu dem Zeitpunkt ausgelastet war", erklärt er. Das funktioniert laut Dave Perry auch heute noch, nur müsse heutzutage wirklich jedes Polygon im Spiel skalierbar sein – diese Technik nennt sich „Tesselation" und ist in sündteuren Grafik-Workstations gang und gäbe.

500.000 Polygone pro Charakter

„In den meisten Spielen werden die Charaktere in verschiedenen Detailstufen gespeichert", erläutert Perry. „Ist die Figur weit weg, nimmt man eben die am niedrigsten aufgelöste Version."
Die *Messiah*-Lösung erledigt dies in Echtzeit: Die Charaktere existieren nur in einer einzigen Fassung, und die Engine addiert mit jedem Schritt ein paar Polygone, wenn ein Objekt sich dem Spieler nähert. Diese Technologie klingt soweit recht simpel, doch die Praxis ist ungleich komplizierter, da das Addieren und Subtrahieren von Ploygonen natürlich so funktionieren muß, daß die Figuren auch weiter wie Lebewesen aussehen. „Der erste Schritt war, die Charaktere nicht mehr wie bisher als Polygone zu speichern", erklärt Dave. „Die Engine muß also in Echtzeit die Geometrie erzeugen und gleichzeitig die Anatomie berücksichtigen." Mit herkömmlichen Gleichungen würde das nicht funktionieren. „Die Gleichungen lassen ja die Anatomie außen vor. Stell Dir vor, die Gleichung beschließt, aus Geschwindigkeitsgründen die Nase oder Schulter einer Figur wegzulassen – um das zu justieren, braucht man Ewigkeiten!" Saxs entwickelte deshalb für *Messiah* ein neues System, in dem die Objekte gespeichert werden und das zusätzlich enthält, wie wichtig die einzelnen Körperteile sind. „Die Engine muß so lange wie möglich darum kämpfen, daß statt der Nase Polygone unter den Armen oder vom Rücken entfernt werden", veranschaulicht Dave das Prinzip. Die Shiny-Grafiker erstellen jedes Objekt im Spiel mit sagenhaften 500.000 Polygonen mit dem Grafikprogramm 3D Studio Max 2, bevor sie mit einem speziellen, streng geheimen Kompressions-Tool ins Spiel eingebunden werden. Zum Vergleich: Andere Spiele verwenden für ihre Objekte nur ein paar hundert Polygo-

Das Programmierteam will nicht öffentlich in Erscheinung treten. Lediglich die Vornamen der fünf Designer sind bekannt, die Nachnamen werden verschwiegen.



Auch in der reinen Software-Version ohne 3D-Grafikkarte sehen die Charaktere aus der Nähe immer noch eindrucksvoll detailliert aus.

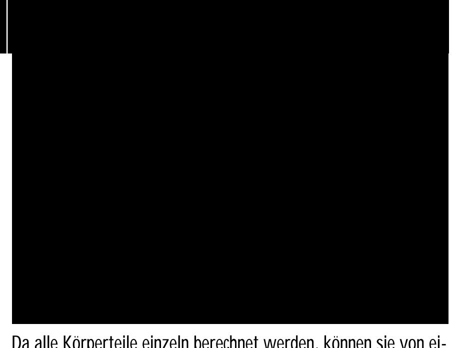
ne... Natürlich werden Sie in *Messiah* nicht Figuren mit 500.000 Polygonen antreffen, doch dank des neuen Kompressions-Algorithmus erzeugt die Engine immer das gerade mögliche Optimum für jedes Einzelbild. „*Messiah* kann jeden noch so schnellen Rechner sofort bis 100% auslasten", sagt Dave Perry, „wir haben das sogar mit einem mit flüssigem Sauerstoff gekühlten Pentium II mit 650 MHz geschafft!"

Vollast für den Rechner

Die schnellste Maschine im Shiny-Büro ist ein PII mit 400 MHz, was bedeutet, daß auf schnelleren Rechnern Polygone zu sehen sind, die Shiny selbst für das Spieldesign nie zu Gesicht bekommen hatte. „Das ist ja der Clou: Wir lassen den Rechner immer auf Vollast laufen. Wenn der Prozessor plötzlich Zeit für 50 Polygone mehr hat, werden diese auch von der Engine erzeugt", erklärt Dave. Bisherige Spiele mußten sich immer am „worst case scenario" orientieren, also die maximale Polygonanzahl

Auf den Screenshots ist das lebensnahe Spiel der Muskeln leider nur schlecht zu erkennen, doch in Bewegung wirken die Animationen erstaunlich echt.

berücksichtigen, beispielsweise für eine große Explosion mit vielen herumfliegenden Einzelteilen. Das bedeutet, daß der Prozessor die meiste Zeit nur zu einem Bruchteil ausgelastet ist. „Die *Messiah*-Engine versucht, immer auch das letzte Polygon aus der Hardware herauszupressen! Wenn der Prozessor mehr Zeit für andere Dinge benötigt, zieht die Engine eben ein paar Polygone ab", sagt Dave. Sollte in *Messiah* eine riesige Explosion auftreten, wird die Engine von jedem Charakter nur ein paar Polygone abziehen,aber das Spiel wird nicht langsamer werden. So abstrakt das alles klingen mag: Es funktioniert. Als Dave Perry das Spiel vorführte, wurde es weder langsamer noch sah die Grafik schlechter aus – egal, was gerade alles auf dem Bildschirm passierte!



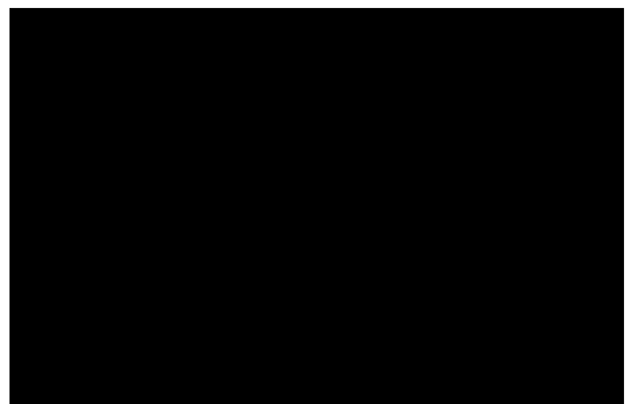
Da alle Körperteile einzeln berechnet werden, können sie von einer Explosion vollständig zerfetzt oder nur verkrüppelt werden.

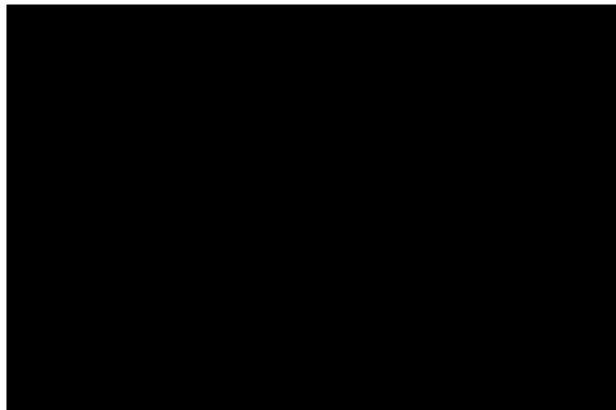
Neben der sogenannten Tesselation-Technologie hält die *Messiah*-Engine noch ein weiteres nützliches Feature bereit, die Real-Time Deformation. „Damit lassen sich verschiedene Charakteristiken in der Anatomie erzeugen", erläutert Dave Perry, „also kann eine Figur eine größere Nase haben als eine andere oder einfach eine andere Körpergröße." *Messiah* wird somit erstmals so erstaunliche Dinge wie sich weich bewegende Kleidung, richtig arbeitende Muskeln oder sich verzerrende Gesichter zeigen können. „Es ist für die armen Grafiker höllisch mehr Arbeit, aber es lohnt sich!", prophezeit Dave. Um das Spiel noch lebendiger wirken zu lassen, verwenden Shiny auch noch Interpolationen in Echtzeit, also das Berechnen von kleinen Zwischenschritten während einer Animationsphase. „Lebewesen, also Menschen, Tiere oder Pflanzen, bewegen sich immer ein bißchen, auch wenn sie stillstehen", veranschaulicht Dave diese Technologie, „deshalb sind ständige, winzige Interpolationen wichtig für ein lebensechtes Verhalten der Charaktere." Sie merken das im Spiel beispielsweise, wenn Bob seinen Kopf bewegt, sobald ein neuer Charakter auftaucht.

Anatomie für Liebhaber

Gleichzeitig schwenkt auch die Kameraperspektive mit, so daß Sie immer wissen, was um Sie herum vorgeht, ohne mehrere Monitore für den nötigen Rundumblick haben zu müssen. „Die Engine hat noch einen weiteren Vorteil", schwärmt Perry, „denn da sie ja alle Körperteile einzeln speichert, lassen sich damit lustige Sachen anstellen." Eine Konsequenz ist das Verhalten der Körper bei einer Explosion. Bislang wurden Objekte immer nach einem bestimmten, vorher festgelegten Muster zerstört. In *Messiah* wirkt sich die

In Messiah gibt es wirklich mächtige Explosionen mit allerhand Partikeleffekten, die jede andere Engine in die Knie zwingen würden. Da unsere Engine aber beispielsweise einfach Polygone des linken Arms von dem Polizisten weiter hinten wegläßt, fällt das dem Spieler gar nicht auf."


Obwohl die Perspektive an Tomb Raider erinnert, gibt es an bestimmten Punkten im Spiel elegante Schwenks, um dem Spieler besseren Überblick zu verschaffen.


Dringt Bob in den Körper eines anderen Charakters ein, verrenkt sich dieser auf ulkige Art und Weise, als würde ihn jemand zwischen den Schulterblättern kitzeln.

Druckwelle einer Explosion jedesmal anders aus, abhängig von der Position des Charakters. So kann Bob einen übernommenen Körper von einer Granate komplett zerfetzen lassen, ihn nur verkrüppeln oder einfach nur blenden. Verläßt der kleine Engel sein Opfer wieder, wird es den Auswirkungen entsprechend zum Beispiel blind durch den Raum torkeln.

Grafik-Fest für jedermann

Einige weitere Technik-Schmankerl wollen wir und Dave Perry Ihnen nicht vorenthalten. „*Messiah* ist das erste Spiel mit echtem 'Volumetric Lighting'", verkündet er. Das bedeutet, daß nicht der gesamte Körper von einer Lichtquelle angestrahlt wird, sondern nur der Körperteil, der wirklich dem Licht ausgesetzt ist. Sie können das in anderen Spielen gut beobachten: Tritt ein Charakter auch nur zur Hälfte in den Lichtkegel eines Scheinwerfers, wird mit einem Schlag sein ganzer Körper angestrahlt. Versteckt sich dagegen Bob in einer dunklen Ecke, muß er aufpassen, daß nicht vielleicht eine Flügelspitze ins Licht ragt und somit sichtbar ist. In herkömmlichen Spielen wäre nämlich sofort der ganze Körper im Schatten verschwunden. Nur so kann Shiny das Beseitigen von Leichen im Spiel umsetzen und als reizvolle Aufgabe in eine Mission einbauen. Ein weiterer Clou ist das sogenannte „Texture Video Streaming", mit dem beispielsweise Videoclips von der Festplatte in die Engine eingespeist werden. Damit erzeugen die Shiny-Designer in Echtzeit riesige Videowände in den Städten, um die Atmosphäre echter wirken zu lassen. Auch das geschieht ohne Geschwindigkeits- oder Qualitätsverlust, wie Dave Perry anhand eines handelsüblichen Notebooks mit 133 MHz und ohne 3D-Karte demonstrierte. Verblüffend ist auch die Qualität der Charaktere, wenn sie beispielsweise von 2.500 Polygonen auf nur 700 heruntergerechnet werden müssen. Optische Unterschiede sind nicht festzustellen. „Das größte Probleme ist wirklich, gute Grafiker zu finden, die Charaktere mit 500.000 Polygonen erstellen können", sagt Dave Perry. „Als die Engine stabil lief, haben wir gemerkt, daß ein paar unserer Künstler einfach nicht von ihren Modellen mit wenigen Polygonen umsteigen konnten. Also mußten wir erst bessere Leute suchen, was die Fertigstellung des Spiels letztes Jahr unnötig verzögert hat."

Saxs, der Gehirn-Chirurg

Angesichts der ungeheuer komplexen Grafik ließen sich die Animationen der Figuren verständlicherweise nicht mehr von Hand erzeugen. Shiny suchten deshalb im April vergangenen Jahres für das nötige Motion Capturing entsprechend ausgebildete Darsteller, was gar nicht so einfach war. „Für die weiblichen Charaktere brauchten wir Tänzerinnen, die die Posen der Prostituierten gut darstellen sollten.

Wir wollen die Familien der Programmierer vor religiösen Fanatikern schützen.
Dave Perry, President

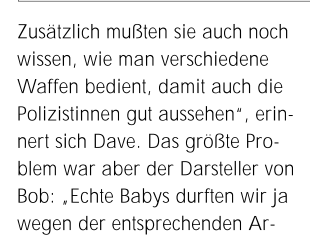
Hm, welchen Charakter soll ich jetzt übernehmen? Der linke Polizist ist nicht so stark gepanzert wie der rechte, aber er ist flinker. Oder soll ich die Dame in der Mitte nehmen? Mit ihr hab' ich zumindest bei den Unterwelt-Bossen bessere Karten. Offensichtlich ist sie aber nur leicht bekleidet, also ist sie im Kampf eher schwach...

FIGURENSCHÖPFUNG

Mit der Rendersoftware 3D Studio Max 2 basteln die Grafiker die Charaktere von *Messiah*. Diese Figuren besitzen im Durchschnitt 500.000 Polygone, die dann mit einem von Shiny eigens entwickelten Konverter in die *Messiah*-Engine übertragen werden. Während des Spiels werden auf heutigen Systemen sicher nie alle möglichen Polygone gleichzeitig dargestellt werden, doch dank eines aufwendigen Kompressionsverfahrens kann die Engine stets auf die maximale Anzahl zurückgreifen, um darauf basierend entsprechend viele Polygone abzuziehen, um einen flüssigen Spielablauf bei optimaler Grafikqualität zu gewährleisten.

GITTER

Die *Messiah*-Engine kann in Echtzeit die Anzahl der Polygone eines Charakters anpassen. Während das linke Bild mit der durchsichtigen Gitterdarstellung rund 200.000 Polygone verwendet, besitzt die Figur rechts nur etwa 3.000. Da aber alle wichtigen Polygone, die der Spieler auch sehen kann, gezeigt werden, sehen Sie keinen Qualitätsverlust. Von hinten gesehen würde die Dame allerdings sehr seltsam aussehen, da dort fast alle Polygone fehlen.





Bob wird entweder von direkter Gewalteinwirkung getötet, oder indem er einen sterbenden Körper nicht rechtzeitig verläßt.

Zusätzlich mußten sie auch noch wissen, wie man verschiedene Waffen bedient, damit auch die Polizistinnen gut aussehen", erinnert sich Dave. Das größte Problem war aber der Darsteller von Bob: „Echte Babys durften wir ja wegen der entsprechenden Arbeitsgesetze nicht verwenden, also haben wir nach einem Liliputaner gesucht und einen wirklich tollen Typen gefunden!" Diese Vielfalt macht sich im Spiel angenehm bemerkbar, denn jeder Charakter wirkt „echt". Für den armen Saxs entstanden damit aber neue Probleme, denn er war auch für die Künstliche Intelligenz der Figuren verantwortlich. „Der gute Saxs hat wirklich einige Nächte unter seinem Schreibtisch geschlafen, er war kaum noch aus dem Büro rauszukriegen", resümiert Dave. „Er hat sich völlig in seinen Job verbissen, weil er etwas Neues machen wollte." Lead Programmer Saxs versuchte sich nämlich an sogenannten „Neural Nets" für jeden Charakter, einer speziellen Form Künstlicher Intelligenz, die mehr Freiheiten als Scripts oder simple „Wenn-Dann"-Algorithmen erlaubt. „Saxs ist Vater geworden", lacht Dave, „jedem seiner Kinder mußte er wirklich alles von Beginn an beibringen!" Konkret heißt das, daß jedes „Gehirn" lernen mußte, sich in der Umgebung zurechtzufinden und anhand der Situation das richtige Verhalten abzuwägen. Saxs mußte stundenlang vor dem Monitor sitzen, seine Schützlinge beobachten und dann ihr Verhalten abstimmen.„Wenn eine Figur etwas falsch machte, mußte Saxs gewissermaßen eine Gehirnoperation vornehmen", erklärt Dave. „Das Team hat schnell eine ganz eigene Beziehung zu den Charakteren bekommen. Aus Programmierern wurde sowas wie besorgte Eltern, die sich um ihre Kinder sorgten", erzählt Dave und fügt hinzu, daß der Spieler diese Sorgfalt hoffentlich auch im Spiel bemerken werde.

Bob wird sportlich

Technisch gesehen wird *Messiah* die Spielebranche in jedem Fall revolutionieren. Was Dave Perry und sein Team auf die Beine gestellt haben, dürfte nicht nur für die 3D-Actionfans neue Möglichkeiten eröffnen, sondern sich auch auf andere Genres auswirken. Erste Beispiele gibt es bereits: Interplay, Shinys Mutterfirma, wird die Grafik-Engine für die künftigen Sporttitel verwenden, wobei die Baseball-Simulation *VR Baseball 2000* Ende des Jahres den Anfang machen wird. Inwieweit *Messiah* spielerisch das hält, was Dave Perry verspricht, müssen wir abwarten. Die Ideen klingen gut, die ersten bereits fertigen Levels machen einen höchst vielversprechenden Eindruck, und das ganze Team arbeitet hart, um das Spiel bis September oder Oktober fertig zu haben. Bis dahin werden wir sicher noch anhand einer Preview-Version über das Gameplay von *Messiah* berichten und näher auf die sagenhaften Spezialeffekte der Waffen und den Mehrspieler-Modus eingehen. Ähnlich wie für *MDK* wird Shiny für *Messiah* einige Patches nach der Veröffentlichung des Spiels basteln, die unter anderem native Versionen für alle 3D-Grafikchips und Force Feedback-Support bieten sollen. Dadurch soll der geplante Termin im September eingehalten werden. Die erste Verkaufsversion wird deshalb nur über Direct3D die Grafikbeschleuniger unterstützen.

Florian Stangl ■

„In Messiah gibt es wirklich mächtige Explosionen mit allerhand Partikeleffekten, die jede andere Engine in die Knie zwingen würden. Da unsere Engine aber beispielsweise einfach Polygone des linken Arms von dem Polizisten weiter hinten wegläßt, fällt das dem Spieler gar nicht auf."

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Shiny
Beginn	Februar '96
Status	Pre-Alpha
Release	September '98

Vergleichbar mit

MDK, Tomb Raider

Klingon Academy, Starfleet Command, Secret of Vulcan Fury und Star Trek Colonialism

tlhingan Hol vIjatlhaHbe'

Haben Sie's verstanden? Keine Angst, Sie müssen nicht Klingonisch lernen, um Klingon Academy zu spielen. Deshalb bedeutet die Überschrift auch „Ich spreche nicht Klingonisch". Trotzdem dürfen Sie im neuesten Star Trek-Spektakel von Interplay auch klingonische Raumschiffe befehligen. In unserem Special widmen wir uns auch noch den drei anderen Film-Umsetzungen, an denen in den Software-Labors gerade gewerkelt wird.

Gleich drei verschiedene Interplay-Abteilungen arbeiten an neuen Titeln zur wertvollen *Star Trek*-Lizenz. Als erstes wollen wir Ihnen ausführlich den inoffiziellen Nachfolger von *Starfleet Academy* vorstellen, der als *Klingon Academy* (Division: Flatline Studios) vom Stapel laufen wird. Einen besonders intensiven Blick widmen wir dem vielversprechenden Strategietitel *Starfleet Command* (Flatcat), erklären außerdem, warum es zu *Secret of Vulcan Fury* (Tribal Dreams) noch nicht viel Neues zu berichten gibt, und haben schließlich noch eine kleine Überraschung parat: *Star Trek Colonialism* (Arbeitstitel) ist das allerneueste aus Interplays Flatcat-Abteilung und offiziell noch gar nicht angekündigt. Wir haben trotzdem schon die ersten Informationen für Sie ausgegraben.

Der Khan läßt grüßen

Nach dem großen Erfolg von *Starfleet Academy* war es nur eine Frage der Zeit, bis ein Nachfolger erscheinen würde. Diese Aufgabe wird *Klingon Academy* übernehmen, dessen Name schon andeutet, daß Sie diesmal nicht als Kadett einer Akademie der Föderation die Kontrolle über mächtige Raumschiffe haben werden. Allerdings ist *Klingon Academy* nicht einfach das alte Spiel mit umgedrehten Vorzeichen, sondern basiert auf einer völlig neuen 3D-Engine und einem anderen Spielkonzept, das nur noch teilweise mit *Starfleet Academy* verwandt ist. Die neue Grafik-Engine unterstützt bereits jetzt Direct3D und nützt die Möglichkeiten der 3D-Beschleuniger reichlich aus. Die vielen neuen Raumschiffe sind deutlich detaillierter und mit aufwendigeren Texturen versehen und werden von in Echtzeit berechneten Lichteffekten angestrahlt. „Wir erweitern die Engine noch so, daß wir die Schiffe dynamisch zerlegen können", erläutert Designer Ron Hodge, „damit kann der Spieler einzelne Teile seiner Gegner wegschießen." Nicht nur solche Details wurden verbessert, sondern auch das ganze Drumherum, wie Ron erklärt: „Wir wollten eine Umgebung aus Sternensystemen bauen, mit denen der Spieler wirklich interagieren kann." Deshalb werden die schönen, bunten Nebel im Weltraum nicht einfach nur flache Grafiken wie in vielen anderen Spielen à la *Wing Commander Prophecy* sein, sondern echte 3D-Objekte, in die Sie auch hineinfliegen können. Allerdings nicht nur so zum Spaß: „Die Nebel haben alle unterschiedliche, spezifische Effekte. Durch das Gas wird nicht nur die Sicht schlechter, sondern die Umgebung beeinflußt das Radar und andere Anzeigen – genau wie im Film *Der Zorn des Khan*!" Wer sich erinnert: Gegen Ende des Films lieferten sich Kirk und der Khan im Mutura-Nebel eines der nervenaufreibendsten Psychoduelle der Filmgeschichte – genau das wird auch im Spiel möglich sein. Allerdings ist dieser Film nicht Vorbild für die Hintergrundgeschichte, doch dazu später mehr. Ein weiterer Umwelteinfluß sind die Lichtquellen, die nun nicht mehr unmotiviert in der 3D-Engine herumhängen, sondern tatsächlich einem festen Stern zugeordnet sind. Je näher Sie an eine Sonne fliegen, desto besser sichtbar werden die Texturen Ihres Schiffes. Kommen Sie allerdings sehr nahe, werden diese vom jeweiligen Spektrallicht des Sterns „ausgewaschen". Die selben Ideen hatten ja auch die Origin-Designer für *Privateer 3*, dessen Veröffentlichungstermin derzeit aber noch in den sprichwörtlichen Sternen steht.



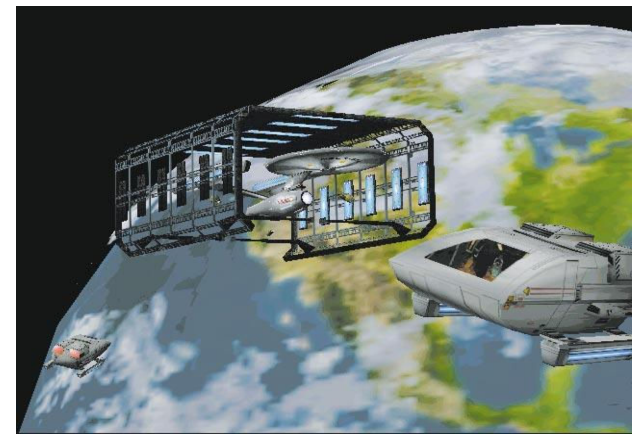
»Eines der neuen Features sind Enterkommandos, die der Spieler an Bord anderer Schiffe beamen kann.«
Ron Hodge, Designer

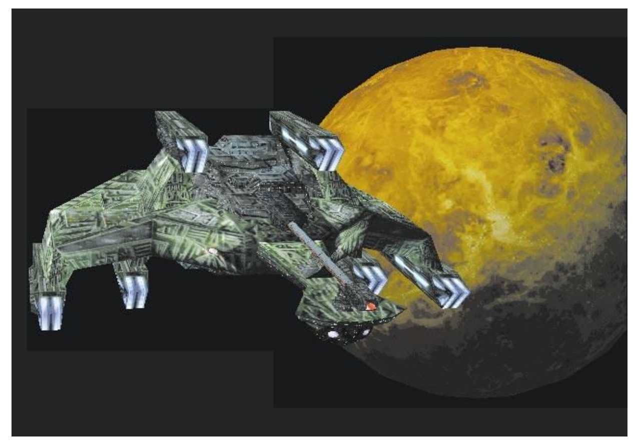
Klingonen lieben den Kampf

Generalüberholt haben Ron Hodge und seine Kollegen auch die Darstellung der Planeten, die in *Klingon Academy* als riesige Polygone im Weltraum plaziert sind und außerdem eine Art Parallax-Scrolling aufweisen. Das heißt, daß sich die Planetenoberfläche und die Wolkenschicht in verschiedenen Geschwindigkeiten drehen, was einen schönen 3D-Effekt erzeugt. Landen dürfen Sie auf diesen Himmelskörpern allerdings nicht, doch bis zur Atmosphäre vorzudringen ist kein Problem. Die Designer nutzen das auch im Spiel aus, da in diesem Grenzbereich die Systeme Ihres Schiffs und der Gegner anders funktionieren, und Sie daher



»Es geht darum, ein großer Krieger zu werden und möglichst viele Gegner zu vernichten!«
Ron Hodge, Designer


Nicht gerendert, sondern Spielgrafik: Die riesigen Weltraumdocks sind bevorzugte Ziele der Klingonen, deren Kampfschiffe Sie kommandieren.


Die Designer nutzen die Lichteffekte der neuen 3D-Engine weidlich aus, um der Atmosphäre im Spiel einen bedrohlichen Unterton zu verleihen.

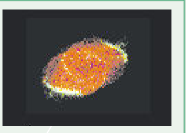
manchmal die Nähe eines Planeten suchen müssen, um zu überleben. Damit Sie wissen, in welche zeitliche Reihenfolge *Klingon Academy* einzuordnen ist: Hintergrund ist der Film Star *Trek VI: Das unentdeckte Land*, wobei *Klingon Academy* hier als eine Art Prequel funktioniert, also zeitlich etwas vor der Filmhandlung angesetzt ist, die sich um einen Friedensvertrag zwischen Klingonen und Föderation dreht.

30 Kampfeinsätze an Bord eines Bird of Prey

Das Spiel wird 30 Missionen enthalten, die dem kriegerischen Charakter der Klingonen entsprechend reine Kampfeinsätze sind. „Es geht darum, ein großer Krieger zu werden und möglichst viele Gegner zu vernichten“, erklärt Ron Hodge. „Keine Verhandlungen, keine Friedensabkommen – nur Kampf! Das drücken wir auch in der Story aus, die genau das ermöglicht!“ Die Geschichte ist in zwei Hälften eingeteilt, wobei im ersten Teil der klingonische General Chang als Mentor des Spielers in der Akademie fungiert. Hier müssen Sie einen großangelegten Krieg gegen die Föderation bestehen – im Simulator. Danach geht es in einen richtigen Krieg im klingonischen Imperium, gewissermaßen einen Bürgerkrieg. In der

AUS ALT MACH NEU

In *Starfleet Academy* waren solche Nebel nur flache Bitmaps. *Klingon Academy* verwendet diese, um spannende Duelle darin zu ermöglichen, da die Gase nicht nur die optische Sicht nehmen, sondern auch das Radar beeinflussen.

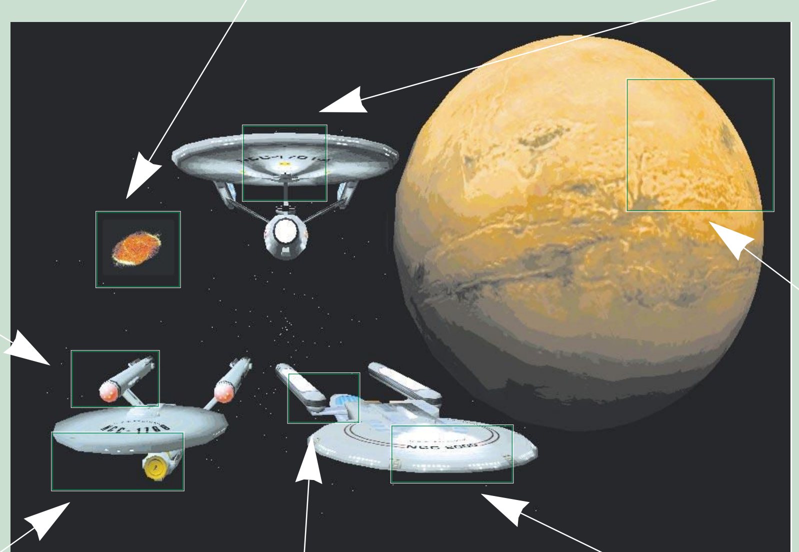


So sähe die alte Enterprise mit der neuen Engine aus. Interplay greifen aber nicht nur auf das bekannteste aller Föderations-Raumschiffe zurück, sondern haben auch etliche neue Modelle entworfen.

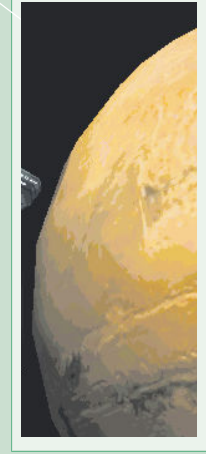


Die alte Engine von *Starfleet Academy* erlaubte keine Lichteffekte auf den Raumschiffen, wie Sie hier sehen. Die Lichtquellen beleuchten nicht einzelne Teile ihrer Umgebung.





Die Planeten werden im neuen Star Trek-Epos als Polygone dargestellt, anstatt nur als flache Bitmaps im Raum zu hängen. Sie dürfen sogar in die Atmosphäre eintauchen, aber nicht auf der Oberfläche landen.



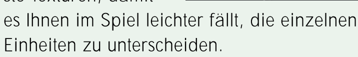
Die 3D-Modelle der *Starfleet*-Engine waren zwar mit Gouraud-Shading abgerundet, doch die Texturen konnten nur sparsam eingesetzt werden.



Klingon Academy gestattet Lichteffekte in Echtzeit, wie Sie am Triebwerk sehen, das hier die Umgebung in bläuliches Licht taucht.

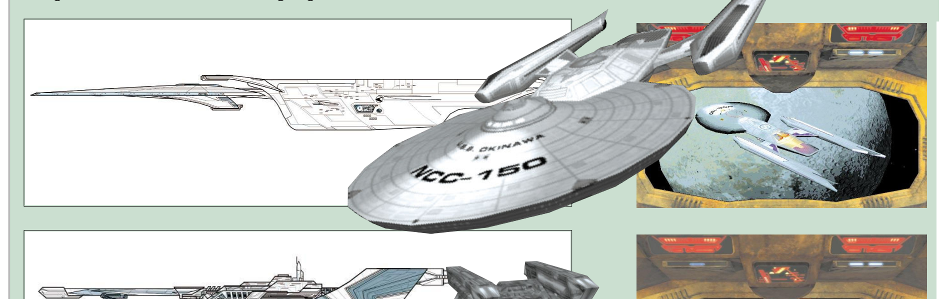


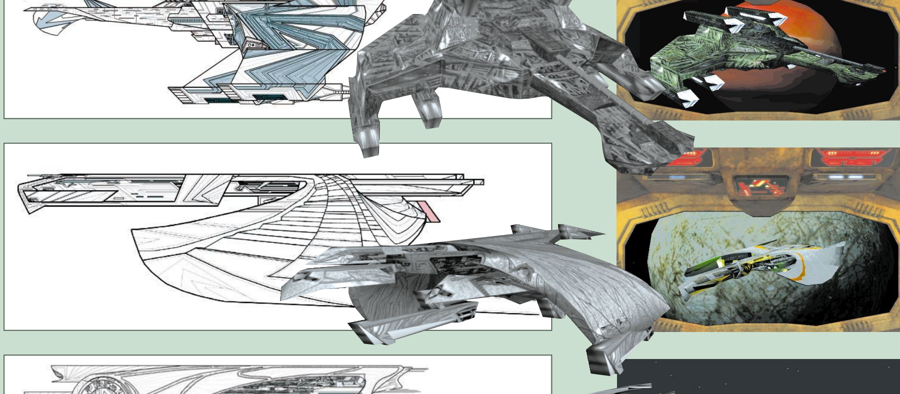
Die neue Engine enthält deutlich mehr und besser aufgelöste Texturen, damit es Ihnen im Spiel leichter fällt, die einzelnen Einheiten zu unterscheiden.



NEUE RAUMSCHIFFE

Interplay erhielten vom Star Trek-Lizenzeigner Paramount die Erlaubnis, für *Klingon Academy* eine Reihe neuer Raumschiffe zu entwickeln. Von oben nach unten sehen Sie jeweils eine neue Einheit der Föderation, der Klingonen, der Romulaner und der Gorn vom ersten Entwurf auf dem Reißbrett bis zur fertigen Version im Spiel. Alle Raumschiffe dürfen Sie im Mehrspieler-Modus selbst fliegen. In der Solo-Kampagne stehen Ihnen ausschließlich klingonische Einheiten zur Verfügung.





ersten Hälfte bekommen Sie es überwiegend mit Schlachtschiffen der Föderation zu tun, von denen 16 verschiedene in *Klingon Academy* enthalten sind. Dazu kommen Einheiten der Romulaner, der Gorn sowie einer weiteren, neuen und noch unbenannten Alienrasse, bevor Sie schließlich auch gegen Schiffe der Klingonen antreten müssen. Neben vielen bekannten Raumschiffen werden Sie auf etliche neue Einheiten treffen, da Interplay vom Lizenzeigner Paramount die Erlaubnis erhielt, das Star Trek-Universum entsprechend zu erweitern. Von den zehn romulanischen Schiffen beispielsweise sind acht noch nie zuvor gesehen worden. Im Spiel agieren Sie zwar ausschließlich von den Brücken der klingonischen Schlachtraumer, doch im Mehrspieler-Modus haben Sie Zugriff auf jedes einzelne der Modelle aller Parteien.

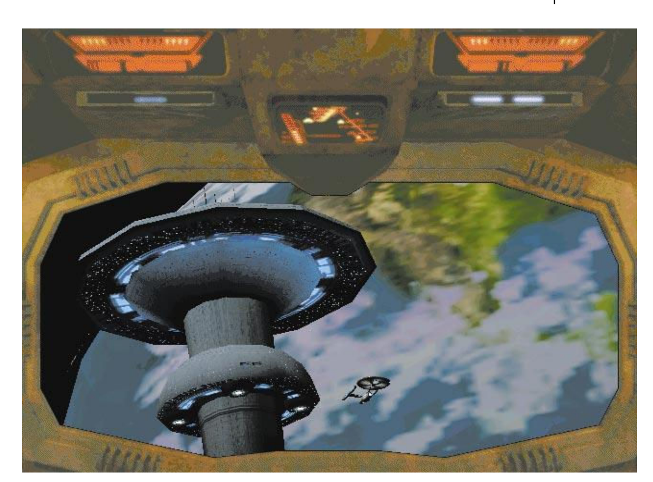
Obwohl für einen klingonischen Krieger nur der Erfolg im Kampf zählt, werden die Missionsziele sich nicht auf das Vernichten aller Gegner beschränken. „Eines der neuen Features sind Enterkommandos, die der Spieler an Bord anderer Schiffe beamen kann“, erläutert Ron Hodge. „Wenn man mitten im Kampf ist und ein gegnerisches Schiff seine Schilde verliert, kann man es entweder vernichten oder entern lassen.



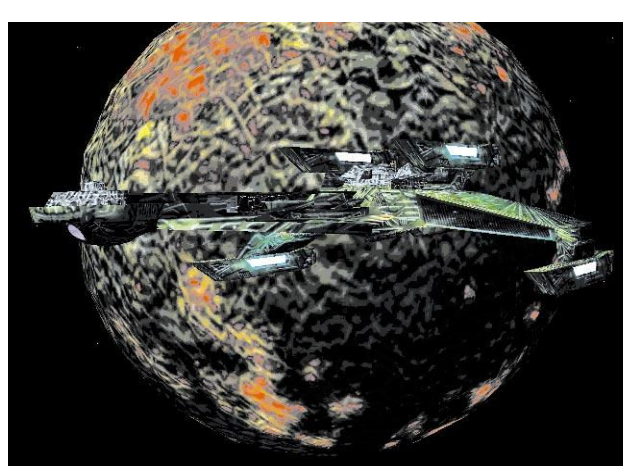
»Wir erweitern die Engine so, daß wir die Schiffe dynamisch zerlegen können.“ Ron Hodge, Designer«

Enterkommandos kapern Schiffe

Das Enterkommando kann auch die Selbstvernichtung des Schiffs einleiten, was besonders im Mehrspieler-Modus lustig ist. Wir lassen dem Spieler viele Freiheiten, wie er eine Mission zu Ende führt.“ Weitere Aufträge sind das Unterstützen anderer Einheiten,



Hier sehen Sie, wie riesig die Raumstationen der Föderation sind. Die Enterprise rechts verschwindet geradezu dagegen.



In Klingon Academy werden Sie auch diesen riesigen klingonischen Schlachtkreuzer steuern, der eigens für das Spiel entwickelt wurde.

STARFLEET COMMAND



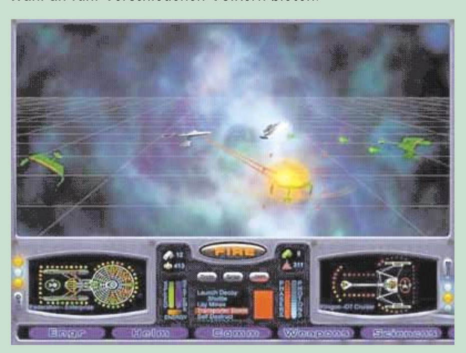
Im Weltraumdock rüsten Sie Ihr Raumschiff neu aus oder lassen entstandene Schäden reparieren.



Starfleet Command wird Mehrspieler-fähig sein und eine Auswahl an fünf verschiedenen Völkern bieten.



Dank der neuen 3D-Engine kann Starfleet Command mit hervorragenden Grafiken in den Echtzeit-Kämpfen aufwarten.



Im Lauf Ihrer Karriere werden Sie bis zu drei Schiffe befehligen. Das Interface im Bild wird übrigens noch verbessert.

Die Zeit war längst reif: Nach einigen Adventure- und Actiontiteln wird bei Interplay zur Zeit eifrig am ersten Strategiespiel zu *Star Trek* gearbeitet. Der Name *Starfleet Command* deutet schon an, daß es sich dabei nicht um ein Projekt im Stil des überaus populären *Command & Conquer* handelt, sondern vielmehr um die Simulation von Raumschlachten auf taktischer Ebene. Sie steuern also nicht Unmengen von Einheiten, sondern nehmen allein den Platz von Captain Kirk ein – als Kommandant eines einzelnen Schiffs und seiner 400 Mann starken Besatzung. *Starfleet Command* spielt auch zu jener Zeit, als die Föderations-Truppen noch spitze Koteletten im Stil vulkanischer Ohren trugen und James Tiberius Kirk tagtäglich das Universum vor gar fürchterlichen Gefahren rettete, also in etwa nach dem zweiten Kinofilm *Der Zorn des Khan*. Scherz beiseite, der Alltag eines Raumschiff-Kommandants ist alles andere als lustig, denn die verschiedenen Systeme des eigenen Raumers und die trickreichen Manöver der klingonischen Gegner werden Sie schnell ins Schwitzen bringen. *Starfleet Command* basiert auf dem Brettspiel *Starfleet Battles*, ist auf dem PC aber Echtzeit pur und erinnert eher an die Seeschlachten vergangener Tage als an die Strategiespektakel auf dem Planetenboden. „Wir haben uns von *Starfleet Battles* inspirieren lassen und benutzen die detaillierten Angaben in den Regelbüchern zu den Stärken und Schwächen der Schiffe, aber unser Spiel ist keine Brettspiel-Umsetzung", betont Producer Alan Emrich.

»Wie in den Filmen werden sich die Schiffe minutenlang belauern.«
Alan Emrich, Producer

Der Spieler darf sich zu Beginn einer Karriere genannten Kampagne eines der fünf Völker aussuchen, wovon neben der Föderation, den Romulanern und den Klingonen noch zwei neue Rassen mitmischen werden. Zwischen 20 und 30 Missionen wird eine Karriere dauern, so genau haben das die Entwickler von Quicksilver noch nicht ausgetüftelt. „Es hängt vor allem von der Komplexität und Dauer einer einzelnen Mission ab, wieviele wir insgesamt einbauen werden", erklärt Alan Emrich. Alle Einsätze drehen sich ausschließlich um den Weltraumkampf, wobei hier verschiedene Voraussetzungen für Abwechslung sorgen. Obwohl Sie zu Beginn Ihrer Karriere als Captain nur ein Schiff befehligen, werden es in späteren Missionen bis zu drei sein, und auch ebensoviele Gegner werden versuchen, Sie in die Zange zu nehmen. Da Sie ja alleine die Befehlsgewalt haben, müssen Sie im Spiel all das tun, was in der Fernsehserie Kirk, Spock und Maschinist Scotty übernommen haben. Sie justieren die Schutzschirme, legen Ausweichkurse fest, entscheiden sich für die richtige Waffe, berechnen Abfangrouten und dergleichen. *Starfleet Command* soll keine wilde Klickorgie oder gar ein Action-lastiges Spiel werden, erklärt Alan: „Wie in den Filmen werden sich die Schiffe minutenlang belauern und versuchen, sich in die beste Position zu manövrieren. Es erinnert etwas an Spiele wie *Silent Service*", vergleicht er.

Das mag den Schnell-Klickern unter den Strategiefans wenig aufregend erscheinen, doch *Starfleet Command* ist alles andere als entspannend. Sie müssen sich nicht nur um die komplexen Systeme Ihres Schiffes kümmern, sondern sich vor allem mit den Taktiken des Computergegners auseinandersetzen. Basierend auf dem Brett-Strategiespiel werden diese etliche hinterlistige Tricks einsetzen, um Sie auszumanövrieren.

Dynamische Missionen

Wie schon in *Klingon Academy* spielen auch hier die störenden Einflüsse von Sternennebeln eine wichtige Rolle, außerdem eine ganze Reihe anderer Faktoren wie beispielsweise die Rasse, die Sie spielen. Jedes Volk besitzt unterschiedliche Vor- und Nachteile, die Sie im Kampf berücksichtigen müssen. Außerdem sind die Missionen dynamisch aufgebaut, somit hängt der weitere Verlauf des Spiels auch von Ihrer Leistung im vorherigen Einsatz ab. „Wir haben ein Dynaverse geschaffen, ein dynamisches Universum, das – basierend auf einem Zufallsgenerator – für ständig neue Verhältnisse zwischen Föderation, Klingonen, Romulanern und so weiter sorgt", erklärt Alan Emrich. Daher läßt sich nie voraussagen, ob Sie auf ein oder gleich drei klingonische Schlachtschiffe treffen werden. Die Einsätze enthalten das Retten von Geiseln, das Abfangen feindlicher Angriffsflotten, die Patrouille an Grenzen und dergleichen. *Starfleet Command* wird von erstklassigen Grafiken untermalt, die das Geschehen aus einer mit Polygonen erstellen 3D-Ansicht zeigen, die auch Hardwarebeschleuniger über Direct3D unterstützt. Dadurch werden Spezialeffekte wie transparente Nebel, pulsierende Protonentorpedos und vieles mehr ermöglicht, die das Spiel zu einem Leckerbissen werden lassen. Bereits ins Spiel eingebaut ist der Netzwerk-Modus, dessen technische Grundlagen sich die Designer beim *M.A.X. 2*-Team besorgt haben. Da auch die 3D-Engine komplett steht, geht Alan Emrich davon aus, den geplanten Veröffentlichungstermin einhalten zu können.



Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Quicksilver
Beginn	August '98
Status	55% fertig
Release	Dezember '98

Vergleichbar mit

Rebellion

Hier blicken Sie aus dem Cockpit eines klingonischen Raumschiffs in den Weltraum. Diese Optik wird bis zum Release noch überarbeitet werden.



Interplay legt sehr viel Wert auf ein einwandfreies und möglichst detailliertes Design der verschiedenen Raumschiffe und -stationen.

das Bombardieren von Planeten sowie das Vernichten von Kurier-Shuttles oder der großen Weltraum-Docks der Föderation. „Wir simulieren einen richtig großen Krieg, entsprechend vielfältig sind auch die Einsätze", faßt Ron zusammen. Faszinierend sind dabei die Details: Eine Sternenbasis der Föderation ist derart riesig, daß ein Schiff vom Typ der Enterprise daneben verschwindet, hat man die Basis in voller Größe auf dem Schirm. Ein weiteres Schmankerl ist der Mission-Builder, mit dem Sie sich neue Einsätze basteln dürfen und der exakt derselbe ist, mit dem die Interplay-Designer ihre Missionen erstellen.

Leistungsfähiger Editor wird mitgeliefert

„Es ist ein sehr mächtiges Werkzeug, um neue Missionen für Mehrspieler-Matches zu bauen, die dann frei verbreitet werden können", erklärt Ron Hodge. Umrahmt werden die Singleplayer-Einsätze von gefilmten Videos, in denen unter anderem Christopher Plummer zu sehen ist, der schon in *Star Trek VI* die Rolle von General Chang spielte und dies auch in *Klingon Academy* übernehmen wird. Ein weiterer *Star Trek*-Veteran ist David Warner, der zuletzt in *Titanic* zu sehen war und auch an Chris Roberts' *Wing Commander*-Film mitwirkte. Sollten Sie jetzt befüchten, daß die deutsche Version von *Klingon Academy* ähnlich gruselig synchronisiert werden wird wie *Starfleet Academy*, dürfen wir Entwarnung geben: Interplay haben das Problem erkannt und werden künftig andere Sprecher sowie ein anderes Studio verwenden, um den *Star Trek*-Fans eine ähnliche Peinlichkeit zu ersparen. Ron Hodge: „Obwohl wir kein Deutsch verstehen, war uns nach den Aufnahmen klar, daß da etwas nicht stimmt. Da war es aber schon zu spät. Sorry!" Wir werden Sie natürlich über die weiteren Fortschritte des Spiels informieren.

»Wir lassen dem Spieler viele Freiheiten, wie er eine Mission zu Ende führt.« Ron Hodge, Designer



»Keine Verhandlungen, keine Friedensabkommen – nur Kampf!« Ron Hodge, Designer

Florian Stangl ■

SECRET OF VULCAN FURY



Bereits vor einem Jahr wurde viel über Secret of Vulcan Fury berichtet, doch dann wurde es schnell sehr still um das neue Star Trek-Adventure von Interplay. Der Grund ist eine gründliche Überarbeitung des Gameplays, denn den Designern war der anfänglich eingeschlagene Weg nicht gut genug. Ursprünglich war Secret of Vulcan Fury als gerendertes Adventure geplant, das ausschließlich Logik-Puzzles enthielt. Das Knacken von Farbcodes und Sortieren von verwirrenden Mustern wurde dem Team schließlich zu dumm, so daß sie das ganze Konzept zugunsten von Rätseln im klassischen Adventure-Stil umstrickten. Das eine oder andere Logik-Puzzle ist zwar immer noch enthalten, doch nur noch sehr dezent. Im Laufe des vergangenen Jahres überarbeiteten die Grafiker gleich noch die Engine, da Interplay die Animationen der aufwendig vorgerenderten Charaktere wie Kirk, Spock oder McCoy zu hölzern waren. Wie das neue Gameplay in der Praxis aussieht, wollte Interplay noch nicht der Öffentlichkeit präsentieren, da erst noch an einzelnen Bugs gefeilt werden müsse. Im Juni sollten wir und Sie aber mehr wissen. Erscheinen wird Secret of Vulcan Fury trotz aller Neuarbeiten bis Weihnachten.

STAR TREK COLONIALISM

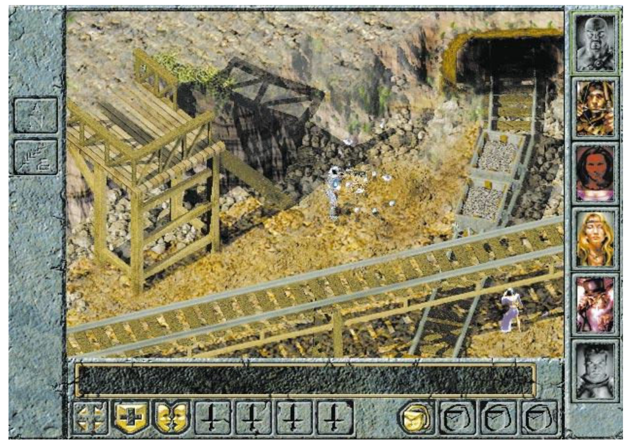
So geheim, daß nicht mal Interplay (offiziell) davon weiß: Die Abteilung Flatcat fängt gerade mit der Entwicklung eines Aufbauspiels im *Star Trek*-Universum an. Unter dem Arbeitstitel *Star Trek Colonialism* wird das Strategiespiel völlig anders konzeptioniert als *Starfleet Command*, da der Schwerpunkt auf Ressourcen-Management und nicht auf kriegerischen Auseinandersetzungen liegt. Sie müssen vielmehr fruchtbare Planeten ausfindig machen, die Planetenoberfläche für den Bau von Gebäuden und die anschließende Besiedlung vorbereiten und danach mit der Produktion von Wirtschaftsgütern beginnen. Noch ist nicht entschieden, in welcher *Star Trek*-Epoche *Colonialism* angesiedelt sein wird, doch wird es auf jeden Fall so putzige Dinge wie die sich hemmungslos vermehrenden Tripples geben. Bekannte Charaktere aus den Serien sollen als eine Art Ereigniskarten auftauchen und der Situation entsprechend gut oder schlecht für den Spieler sein. Kämpfe wird es trotzdem geben, da der Spieler natürlich mit den anderen *Star Trek*-Völkern in einen Wettlauf um die besten Planeten tritt. Neben der Föderation dürfen Sie auch als Klingone oder Romulaner für Expansion sorgen; ob noch weitere Völker die Galaxie besiedeln, ist noch nicht entschieden. Geplanter Erscheinungstermin ist das erste oder zweite Quartal 1999.

FACTS

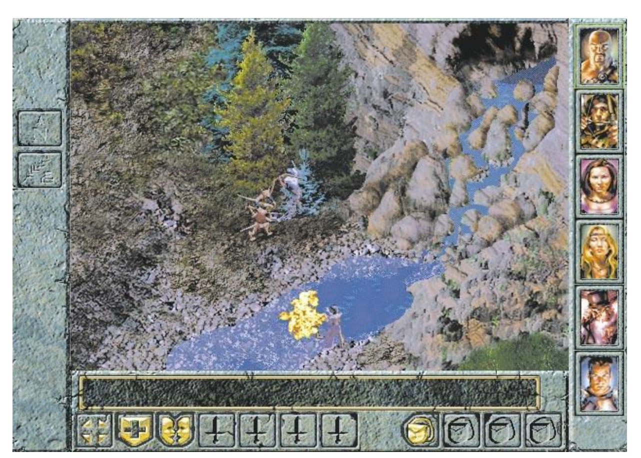
Genre	3D-Action
Hersteller	Interplay
Beginn	September '97
Status	65% fertig
Release	1. Quartal '99

Vergleichbar mit
Starfleet Academy, Wing Commander Prophecy





Teamwork ist ohne weiteres möglich: Die Zauberin vereist einen Gegner, der dann vom Ritter zerbröselt wird. Das spart wertvolle Zauberkraft.

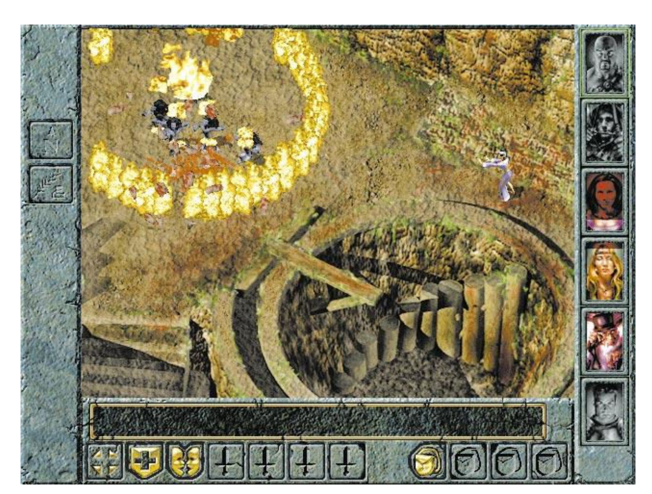


Muß die Party nachts unter freiem Himmel rasten, drohen immer wieder Angriffe von Monstern. Die Höhle über dem Wasserfall ist übrigens begehbar.

Baldur's Gate

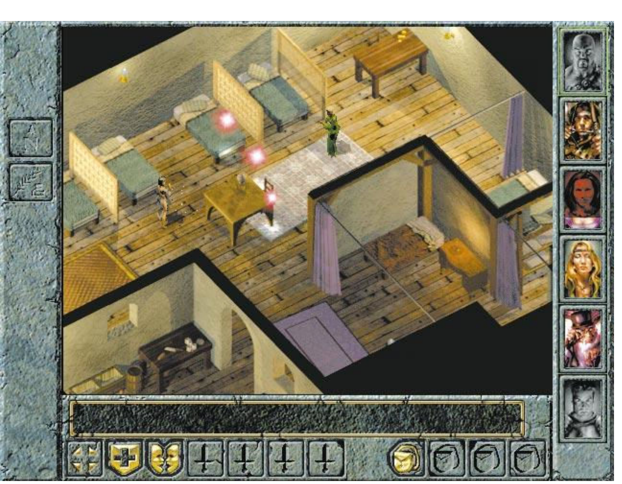
Drachentöter

Es dürfte ein gutes Jahr für Rollenspieler werden: Wer bis Herbst Fallout und Might & Magic 6 von allem Bösen befreit hat, darf sich auf Baldur's Gate freuen. Die Mischung aus Blizzards Diablo und Fallout verspricht nicht zuletzt wegen des verheißungsvollen Mehrspieler-Spektakels ein echtes Highlight zu werden.



Baldur's Gate zeigt jede Menge grafisch eindrucksvoller Zauberspüche, aber auch terrain-bedingte Höhenunterschiede. Die Magierin muß aufpassen, daß sie nicht in die Grube neben sich fällt.

War Ihnen *Diablo* zu wenig Rollenspiel-lastig? Hätten Sie *Fallout* lieber im Fantasy-Ambiente genossen? Dann können Sie jetzt aufatmen, denn *Baldur's Gate* verbindet genau diese beiden Systeme zu der grossen Rollenspielhoffnung 1998. Biowares langerwarteter Newcomer ist nicht nur für Fans des *Advanced Dragons & Dungeons*-Systems ein Grund zur Freude, sondern auch Rollenspieleinsteiger sollen sich in die riesige Welt der *AD&D*-Serie vorwagen dürfen. Alleine die Charaktergenerierung zu Beginn des Spiels ist ein Fest für echte Rollenspieler. Sechs authentische Rassen des AD&D-Universums vom Elf bis zum Halbling stehen zur Verfügung, dazu kommen 26 Klassen und Unterklassen, die Sie somit zu Tausenden von verschiedenen Charakteren zusammensetzen dürfen. Eine Vielzahl von wunderschönen Grafiken für jede Figur rundet den geschmackvollen Einstieg in die riesige Welt von *Baldur's Gate* ab. Witzigerweise verbergen sich hinter einigen der Porträts die Programmierer von Bioware, deren Fotos mit dem Grafikprogramm Photoshop stilvoll verfremdet wurden. Für *Baldur's Gate* benutzen die Designer die *Forgotten Realms*-Welt, immerhin die populärste Variante des *AD&D*-Universums. Entsprechend großzügig dimensioniert ist die Spielwelt, die der Spieler betritt. Rund 10.000 Bildschirme groß ist die Umgebung aus Städten, Bergen, Wäldern, verlassenen Ruinen und bedrohlichen Sumpfgebieten, was die Designer dazu zwang, *Baldur's Gate* auf insgesamt fünf CDs zu verteilen. Grund dafür sind die aufwendig gerenderten Grafiken mit 65.000 Farben, die viel Speicherplatz schlucken, da sie nicht aus einzelnen „Kacheln" aufgebaut sind, sondern komplett auf CD gespeichert wurden und bei Bedarf nachgeladen werden. *Baldur's Gate* enthält sogar unterschiedliche Höhenstufen, so daß unsere Heldentruppe auf Berge kraxeln oder in finstere Gruben purzeln kann. Wettereffekte wie Regen und Schnee fehlen ebensowenig wie unterschiedliche Grafiken am Tag und nachts, außerdem



Die liebevoll gestalteten Innenräume von Häusern schützen nicht vor wilden Kämpfen.

werden alle Zaubersprüche mit sehenswerten Lichteffekten in Szene gesetzt.

100 Stunden Abenteuer

Im Spiel steuern Sie Ihre Party von bis zu sechs Charakteren bequem mit der Maus, wobei es hier verschiedene Modi gibt, die über die Iconleiste am unteren Bildschirmrand ausgewählt werden. Je nach der Charakterklasse ändern sich diese, um beispielsweise schnell einem Dieb das Verstecken im Schatten oder das Entschärfen von Fallen zu ermöglichen. Am wichtigsten sind aber die Buttons für normales Gehen, den Kampf und das Sprechen mit anderen Figuren, von denen es über 100 geben wird. Diese Gespräche (mit deutscher Sprachausgabe) werden Sie sehr oft im Spiel antreffen, wobei es sich manchmal nur um unterhaltsamen Small Talk handelt, meistens aber für einen neuen Auftrag sorgt oder wichtige Hinweise zur Lösung einer Mission gibt. Diese Dialoge funktionieren ähnlich wie in Fallout per Multiple-choice. Auch die über 60 verschiedenen Monster und Bösewichte kommunizieren mit Ihnen, allerdings handelt es sich dabei nur um Provokationen und andere Gemeinheiten. *Baldur's Gate* beginnt nach der Erstellung Ihres Hauptcharakters in der Burg Candlekeep inmitten der Stadt Baldur's Gate (südlich von Waterdeep), wo der Spieler auf seinen Mentor trifft und von diesem in die Wildnis geführt wird. Ihre Aufgabe ist es, die Schwertküste vor einer unheimlichen, noch unbekannten Bedrohung zu schützen. Seit einiger Zeit kommt es im Land zu seltsamen Vorfällen, die vor allem die Gewinnung von Eisen betreffen. Das Material für Schwerter, Rüstungen, aber auch Pflüge und dergleichen wird immer spröder und unbrauchbarer. Ihre Heimat kann sich somit nicht mehr gegen die eindringenden Invasoren aus den Nachbarländern verteidigen, außerdem droht eine Hungersnot, da der Ackerbau fast brachliegt. Eile ist somit angesagt, und der Spieler muß versuchen, erst einmal einen Ansatzpunkt für seine Mission zu finden. Immerhin erhält er Unterstützung von bis zu fünf NPCs, auf die er im Lauf seiner Reise trifft. *Baldur's Gate* ist in sieben große Kapitel eingeteilt, die rund 120 Unterquests enthalten – für lange Herbstnächte dürfte also gesorgt sein. Das Spiel wird nicht-linear verlaufen, und auch die Quests sorgen für verzweigende Handlungsfäden, so daß Sie an keinen festen Ablauf gebunden sind. „Ein normaler Spieler wird mindestens 100 Stunden Spielzeit für *Baldur's Gate* benötigen!", veranschaulicht Producer Doug Avery den Aufwand hinter dem Rollenspiel-Hoffnungsträger.

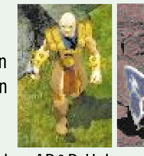
Da es für den Spieler extrem nervenaufreibend wäre, in den Echtzeit-Kämpfen seine sechs Mann/Frau große Truppe jedesmal von Hand zu plazieren, gibt es eine Reihe von Formationen, die Ihre Gruppe per Mausklick einnimmt. Das erspart viel Frust und sorgt für zusätzliche taktische Elemente. Gekämpft wird ähnlich wie in *Diablo*, außer daß Sie wesentlich mehr Zaubersprüche zur Verfügung haben. Außerdem besitzt jeder Charakter eine eigene Künstliche Intelligenz, die der Spieler aber als Führer der Party überstimmen kann, falls er eine bessere Idee hat. Dabei klicken Sie einfach auf das Bild des gewünschten Charakters am rechten Rand des Bildschirms, und schon haben Sie die Kontrolle über seine Zaubersprüche und das Inventar.

Durchdachtes Kampfsystem

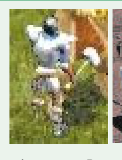
Sie werden sich jetzt vielleicht fragen, wie das alles in Echtzeit geschehen soll: Die Designer haben eine Pause-Funktion eingebaut, mit der Sie das Spiel während eines Kampfes anhalten dürfen, um für jeden der sechs Charaktere die richtigen Handlungen einzustellen. „Es funktioniert ähnlich wie in *X-COM 3*", erklärt Producer Doug Avery. Nach diesen Einstellungen geht es wieder in Echtzeit weiter, das heißt, daß eine Figur nicht während einer Pause bewegt werden darf. Bioware hält sich hier

» Ein normaler Spieler wird mindestens 100 Stunden Spielzeit für Baldur's Gate benötigen! «
Doug Avery, Producer

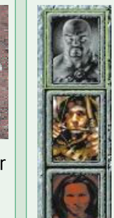
BALDUR'S GATE VS. DIABLO



Die rund 60 verschiedenen Monster in Baldur's Gate entstammen dem AD&D-Universum, während Diablo hier eigene Wege ging und neue Unholde erschuf.



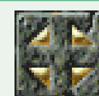
Genau wie in Diablo ändern sich die Grafiken für einen Charakter, wenn Sie ihm eine neue Rüstung oder Waffe geben. Beide Programme verwenden Bitmaps für die Spielfiguren und Monster.



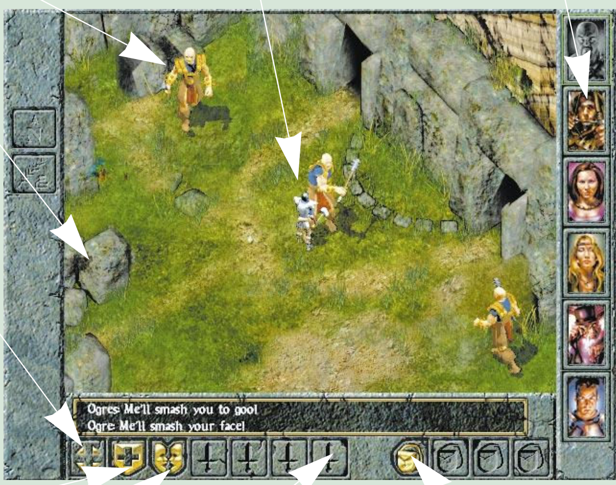
Diese Leiste zeigt die Charaktere Ihrer Party an. Die aktive Figur ist grün umrahmt, verletzte Helden werden mit einem roten Schleier überzogen. In Diablo spielen Sie nur eine Figur, deren Gesundheit anhand einer rot gefüllten Kugel angezeigt wird.




Die Landschaft in *Diablo* ist aus einzelnen „Kacheln" aufgebaut, Baldur's Gate dagegen besteht aus einem Stück. Die gerenderten Grafiken werden nach und nach von den fünf CDs geladen.



Mit einem Klick auf dieses Icon schalten Sie Ihre Party in den Bewegungs-Modus, was bei Diablo mit einem Linksklick in die Umgebung geschieht.





Hier aktivieren Sie den Kampf-Modus, der in Diablo per Rechtsklick auf einen Gegner ausgelöst wird.



Gespräche führen Sie mit einem Klick auf diesen Button. Die Dialoge laufen ähnlich wie in Fallout ab und finden in Diablo als Monolog der wenigen NPCs im Dorf statt.



Hier legen Sie für Krieger die bevorzugte Waffe und Alternativen, für Magier dagegen einige Quick-Spells fest. In Diablo mußten Sie dafür eigens ins Inventar umschalten.



Das Inventar kann aus mehreren Beuteln bestehen, die teilweise über diese Iconleiste schnell erreicht werden, um beispielsweise Schriftrollen zu benutzen. In Diablo aktiviert man ein eigenes Fenster für das Inventar, wobei auch hier einige Fächer immer sichtbar sind.



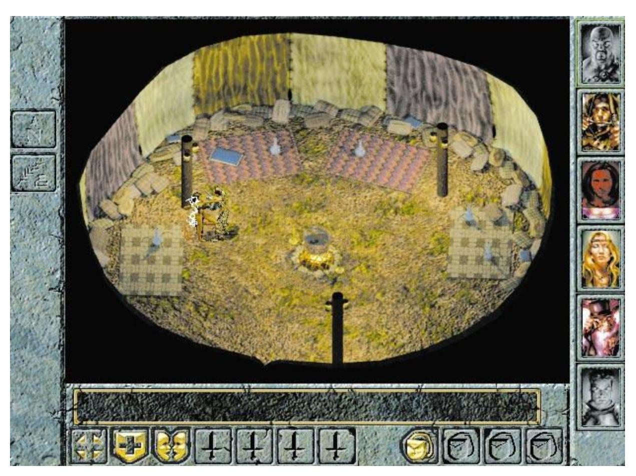

weitgehend an die *AD&D*-Regeln, hat sie aber stellenweise modifizieren müssen, um den Echtzeit-Charakter des Spiels aufrechtzuerhalten. Um mit dem eigenen Charakter elegant kämpfen zu können, dürfen Sie beispielsweise eine Reihe von Quick-Spells einrichten, um den Monsterhorden Blitze oder Feuerbälle um die Ohren zu pusten. Eine wichtige Rolle in den Kämpfen spielt die Moral Ihrer Truppe, die immer wieder abgefragt wird und auf der Erfolg-/Mißerfolg-Statistik des jeweiligen Charakters beruht. Einzelne Faktoren sind zahlenmäßige Über- oder Unterlegenheit, der Gesundheitszustand der Kollegen und das Einstecken beziehungsweise Austeilen von Treffern. Einzig der Spielercharakter ist davon nicht betroffen. „Wir gehen davon aus, daß der Spieler schlau genug ist, vor einer aussichtlosen Situation davonzulaufen", erklärt Doug. „Allerdings könnte das der eine oder andere NPC in seiner Party als Schwäche auffassen", ergänzt er. Wie schon *Fallout* wird auch *Baldur's Gate* kritische Treffer enthalten, die mit entsprechend viel Bildschirmblut angezeigt werden. Ob das für die deutsche Version geändert wird, steht noch nicht endgültig fest.

Baldur's Gate wird sich auf zwei wesentliche Elemente konzentrieren: Story und Kampf. Deshalb haben Bioware so lästige Details wie Hunger oder Durst weggelassen. „*Baldur's Gate* handelt von Heldentaten", erklärt Doug Avery, „also wollen wir nicht dadurch ablenken, daß einer aus der Party aufs Klo muß..." Für ausreichend Schlaf müssen Sie dagegen sorgen, denn das Campen unter freiem Himmel kann durchaus aufregend sein, wie erfahrene Rollenspieler wissen.

Wiedersehen mit alten Bekannten

Viele Unholde ziehen ja die Nacht dem Tag vor, weswegen das Rasten in Tavernen sicherer, aber auch teurer ist. Nicht vernachlässigen sollten Sie die Gesinnung Ihrer Charaktere, da sich diese sowohl auf das Sammeln von Erfahrungspunkten als auch auf das Verhalten der anderen Partymitglieder und NPCs auswirkt. Die Gesinnung der NPCs wird übrigens nicht angezeigt, kann aber mit dem entsprechenden Zauberspruch in Erfahrung gebracht werden – was gemäß den *AD&D*-Regeln so manches Gegenüber aber als Angriff auffaßt. *Baldur's Gate* ist übrigens nicht einfach lieblos in die *Forgotten Realms*-Welt gesetzt, sondern ein lebendiger Teil davon. Deshalb werden Sie immer wieder auf bekannte Gesichter treffen. „Erinnert sich noch jemand an Volo oder Drizzt? Wir haben noch eine Reihe anderer 'Oldies' eingebaut", verrät Doug grinsend.

Ein wichtiger Punkt bei der Programmierung von *Baldur's Gate* war ein Mehrspieler-Modus, der von Anfang an fest eingeplant war. Anders als in *Diablo* geht es hier aber nicht um das massenhafte Niedermetzeln von Monstern oder anderen Spielern, sondern um das Lösen der selben sieben Kapitel wie in der Soloplayer-Variante.


Magier können die Waffen ihrer Gefährten mit Zaubersprüchen verstärken, so daß sie wie hier zusätzlich Blitzschläge austeilen.

Mehrspieler-Modus mit Story

Der große Unterschied ist, daß Sie sich mit bis zu fünf menschlichen Begleitern an die Rettung der Schwertküste heranwagen. Eine wichtige Option erleichtert das Vorankommen, da jeder der Teilnehmer einer Party nach Belieben ein- und aussteigen kann, weil er einfach einen der freien NPCs übernehmen beziehungsweise diesem die Aktionen wieder übertragen darf. Hängen Sie also mal mitten im Spiel, werfen Sie Ihr Modem oder Netzwerk an und suchen einen menschlichen Mitspieler, der in Ihre Party einsteigt und Sie mit neuen Ideen versorgt. Genauso ist es möglich, von Beginn an mit sechs Helden zu arbeiten, wobei jeder seinen Lieblingscharakter basteln darf. Ihre Figur aus einem Solo-Spiel werden Sie nicht benutzen dürfen, was auch unfair wäre. „Stellt Euch vor, ein Level 6-Charakter tritt einer Anfänger-Party bei – das würde die gesamte Balance im Spiel auf den Kopf stellen!", verdeutlicht Doug Avery. Auch in der Mehrspieler-Variante gibt es einen Spielführer, der in den Kämpfen als einziger eine Pause verordnen darf. Dadurch werden die Händel mit Monstern für alle etwas hektischer werden, ansonsten aber gleich bleiben.

Obwohl *Baldur's Gate* für *AD&D*-Fans ein gefundenes Fressen zu werden scheint, sollen auch Rollenspiel-Einsteiger und Regelunkundige keine Probleme damit haben. Derzeit liegen die Arbeiten im Zeitplan, so daß wir von einer Veröffentlichung im September ausgehen dürfen.

Florian Stangl ■



Baldur's Gate ist storylastig, aber auch humorvoll. Vielleicht hätte der Ritter bei diesem Gewitter besser seine Stahlrüstung abgelegt?

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bioware
Beginn	April '96
Status	70%
Release	September '98

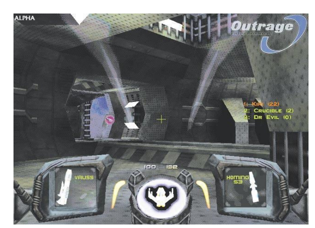
Vergleichbar mit
Diablo, Fallout

Descent 3

Freiraum

Parallax schlägt zurück: Das Entwicklungsteam Outrage erweitert das bekannte Descent-Konzept um Einsätze im Freien, um der Grafikorgie Forsaken spielerisch das Wasser abzugraben. Wir haben uns eine erste Version angesehen, um auch alle anderen Neuerungen für Sie in Erfahrung zu bringen.

Kann man *Forsaken* mit seinen eigenen Waffen schlagen? Noch mehr Grafikeffekte, noch flüssigere Spielgrafik und noch buntere Levels sind mit der heutigen Technik wohl kaum möglich. Dennoch soll *Descent 3* dem einstigen Tunnel-Primus wieder an die Spitze der rotationsfreudigen 3D-Actionspiele helfen.



Öffnen Sie das Schott am Ende dieses Gangs, so erreichen Sie die Oberfläche.



Der überarbeitete Cockpit-Modus versorgt Sie mit zusätzlichen Informationen.

Das Entwicklungsteam Outrage, die eine Hälfte der einstigen *Descent*-Bastler Parallax, versucht erst gar nicht, den dritten Teil in Richtung *Forsaken* zu trimmen, sondern erweitert schlicht das Tunnelkonzept um Kämpfe auf der Oberfläche von Planeten. „Wir haben dafür eigens eine duale Engine entworfen, die den fließenden Übergang von unterirdischen zu oberirdischen Levels erlaubt", erzählt Associate Producer Raphael Hernandez. Die Hintergrundgeschichte knüpft an den zweiten Teil von *Descent* an, denn der mutige Held von damals ging irgendwo im Weltraum verloren, nachdem er den letzten Robotgegner verschrottet hatte. Er wird glücklicherweise gefunden und gleich wieder an die Front geschickt, weil es in ein paar Minen schon wieder kräftig nach Roboteraufstand riecht. Die subterranen Levels erinnern stilistisch spontan eher an *Descent* als an *Forsaken*, sind aber dem heutigen Stand der Technik angepaßt worden. Die Texturen sind sorgfältiger gezeichnet, die Gegner aus komplexeren Polygonen aufgebaut und die Grafikeffekte der Waffen aufwendiger gestaltet. Daher läuft *Descent 3* generell über Direct3D



»Die neuen Missionen sollen taktisch mehr Herausforderung bieten.«
Raphael Hernandez, Associate Producer

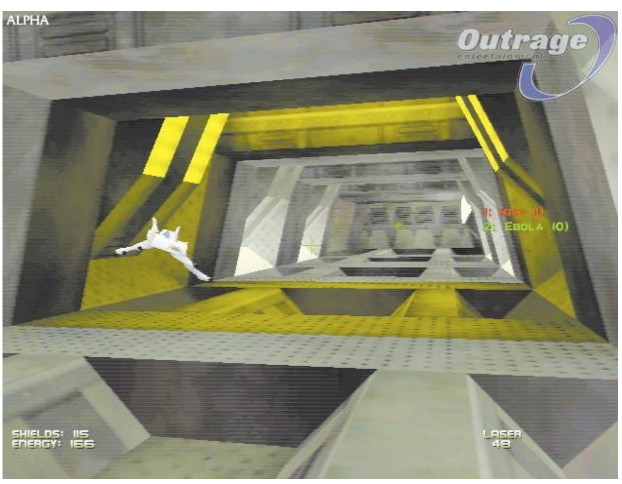
mit den gängigen 3D-Grafikkarten, doch sind auch eine Reihe von nativen Versionen geplant. Der Effekt beim Verlassen eines Tunnels ist verblüffend: Langsam öffnet sich ein mächtiges Schott, dahinter sieht man schon einen Mond und ein paar riesige Gebäude am Horizont auftauchen – und auch die ersten Gegner, versteht sich.

Gegner mit Persönlichkeit

Die Roboter sind eine besondere Erwähnung wert: Sie werden alles andere als fliegende Hindernisse sein, sondern ähnlich dem bei *Descent*-Spielern beliebten Thief Bot (Teil 2) eine eigene Persönlichkeit besitzen. „Der Thief Bot kam bei den Leuten prächtig an", erklärt Raphael, „weil er ein eigenes Verhaltensmuster besaß. Die Spieler nahmen seine Anwesenheit richtig persönlich, und das wollen wir für *Descent 3* ausbauen!" Konkret bedeutet das, daß die Outrage-Designer nicht einfach Unmengen wild ballernder Blechköpfe auf Sie loslassen werden, sondern ein paar leicht zu unterscheidende Roboter, die alle unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. „Der Spieler soll immer das Gefühl haben, daß der Roboter ihn auslacht. Wir bauen den Jungs ein paar ganz nette Tricks ein, die wir in Mehrspieler-Partien gelernt haben", verkündet Raphael. „Es wird also nicht einfach einen neuen Roboter mit neuen Waffen geben, sondern mit wirklich einzigartigen Fähigkeiten." Für mehr Abwechslung werden auch die neuen Levels sorgen, die schon optisch vielfältiger sind. Es gibt Vulkan-Planeten, Wasserwelten und riesige Wüsten-Himmelskörper, deren individuelle Umweltfaktoren wie Tornados oder Gewitter sich auch für das Spiel nutzen lassen. „Zum

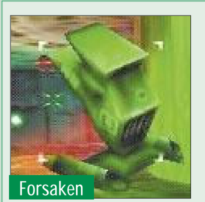


Descent 3 führt Sie auch auf die Oberfläche der Planeten, wo Sie auf riesige Gebäude treffen, in die Sie sogar hineinfliegen können.



Descent 3 unterstützt über Direct3D alle gängigen Hardwarebeschleuniger und nutzt diese für reizvolle Spezialeffekte und Farbenspiele.

GRAFIK-ENGINES: FORSAKEN VS. DESCENT 3





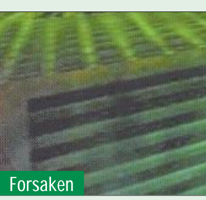
Die brandneue Engine von *Descent 3* ermöglicht den Designern deutlich komplexere Gegner als die von *Forsaken*. Die *Descent*-Roboter sollen auch eine eigene Persönlichkeit besitzen.



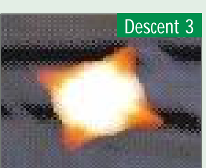


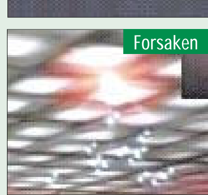
Kleine Fallen, Energietore und automatische Geschütztürme warten in beiden Produkten auf Sie, wobei die grafische Präsentation bei *Forsaken* moderner wirkt.





Die Texturen von *Descent* können ohne weiteres mit *Forsaken* mithalten. Außerdem ermöglicht *Descent 3* erstmals den nahtlosen Übergang von Tunneln zu Planetenoberflächen.





Einzelne Partikeleffekte wie Funken oder Splitter finden Sie in beiden Spielen, wobei auch hier *Forsaken* optisch die Nase vorn hat





Die Anzeigen von Schilden und Energiereserven sind in beiden Spielen arg spartanisch. *Descent 3* bietet zusätzlich eine Cockpitsicht mit größeren Anzeigen zu Lasten der Übersicht.





Die Grafikeffekte von *Forsaken* werden in *Descent 3* nicht erreicht, auch wenn die Designer hier noch etwas tunen wollen.

Beispiel kann man auf einen Berg feuern, um Gegner unter dem Gestein zu begraben oder einen neuen Weg zu öffnen", erklärt Hernandez. Zur Zeit probieren die Designer noch an den verschiedenen Möglichkeiten herum, so daß sich hier noch das eine oder andere Feature ändern kann. Auf jeden Fall wird es aber drei verschiedene Schiffe geben, die der Spieler steuern darf, nicht mehr nur eines wie in den Vorgänger-Versionen.



»„Der Spieler soll immer das Gefühl haben, daß der Roboter ihn auslacht."
Raphael Hernandez, Associate Producer«

Durch die neue Engine, die fließende Übergänge zwischen internen und externen Welten ermöglicht, ändert sich auch das Missionsdesign gewaltig, da die Designer die neuen Möglichkeiten berücksichtigen müssen. Der Spieler kann zum Beispiel in ein Gebäude fliegen, die Fenster zerschießen und dann seine Gegner unter Beschuß nehmen. „*In Descent* 1 und *Descent 2* waren die Missionen immer gleich. Der Spieler mußte die Schlüssel der Reihe nach finden, den Reaktor zerstören und dann flüchten. Das ist jetzt anders", verspricht Raphael Hernandez. In *Descent 3* wird jede Mission völlig andere Ziele besitzen. Die Designer drehen beispielsweise das Konzept der beiden Vorgänger um, indem die Roboter versuchen, den Kernreaktor einer Mine zu zerstören, was der Spieler verhindern muß. Oder Ihre Aufgabe lautet, einen bestimmten Gegner zu zerstören, ohne von anderen Robotern entdeckt zu werden. Auch das Retten von Geiseln steht als Missionsziel auf dem Plan. „Die neuen Missionen sollen taktisch mehr Herausforderung bieten", sagt Hernandez. Deshalb wird es auch eine ganze Reihe neuer Waffen geben, um den aggressiven Maschinen Einhalt zu gebieten. Neben verschiedenen Lasern und Partikelkanonen, die optisch hübsch in Szene gesetzt sind, wartet auch ein imposanter Flammenwerfer auf Sie. Auch hier ist noch keine endgültige Entscheidung gefallen, da die Designer viel Zeit mit dem Testen der einzelnen Komponenten verbringen wollen, bevor eine Waffe fest ins Spiel eingebaut wird. Derzeit sind zehn verschiedene Waffen geplant. Bis die Arbeiten an den 15 Levels und dem umfangreichen Mehrspieler-Modus abgeschlossen sind, wird also noch viel Zeit vergehen. Wir halten Sie weiter auf dem laufenden.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Outrage
Beginn	November '97
Status	Alpha
Release	1. Quartal '99

Vergleichbar mit
Forsaken, Descent 2

Die Siedler 3

Über-Siedler

Ob jung oder alt, ob männlich oder weiblich, ob Deutsche, Japaner oder Amerikaner – alle lieben sie: Die Siedler von Blue Byte. Nachdem PC Games in der Ausgabe 6/98 bereits vorab die wichtigsten Features des dritten Teils enthüllt hat, gehen wir diesmal in aller Ausführlichkeit auf sämtliche Details des Aufbaustrategie-Hits ein.



Die Pyramide der Ägypter gehört zu den neuen Spezialgebäuden. Welche Funktion diese Anlagen in Die Siedler 3 haben, will Blue Byte erst in einigen Monaten bekanntgeben.

Wie schon in Die Siedler 2 wurden alle Aktionen Ihrer Untertanen mit viel Liebe für Details animiert, wie das Beispiel des Holzfällers (rechts oben) zeigt.

Mit einer feierlichen Geste startet *Siedler*-„Erfinder" Volker Wertich die Alpha-Version, was rund 50 knuffige Kerlchen auf dem Bildschirm veranlaßt, aus einem Hauptgebäude zu brodeln und sich in alle Himmelsrichtungen zu verteilen. Man weiß gar nicht, wo man zuerst hingucken soll: Possierliche Helfer schleppen Schweinebauchhälften und Mehlsäcke durch die Gegend, hämmern und mauern auf Baustellen, schieben Brotlaibe in den Backofen, verwursten Schweine, fällen Bäume oder patrouillieren mit gezücktem Schwert an der Grenze des Reichs. *Die Siedler 3* live: Erstmals gewährt der Ober-Siedler zwei handverlesenen deutschen Journalisten einen Einblick in eine spielbare Version „seines" Spiels. Zeit wird's: Denn seit der kommentarlosen Veröffentlichung einiger Screenshots kurz vor Weihnachten letzten Jahres hat Blue Byte – sicherlich nicht zuletzt wegen Sunflowers' *Anno 1602* – eine Art „Nachrichtensperre" rund um das Thema *Die Siedler 3* verhängt. Keine Informationen, keine Bilder, keine Interviews. Seit wir in der vergangenen Ausgabe einige *Siedler 3*-Geheimnisse preisgegeben haben, wurde unsere Hotline mit Wann-kommt's-endlich?-Anfragen förmlich überrollt. Kein Wunder angesichts der immensen Verbreitung der beiden Vorgänger: Auf einer Million PCs, Amigas und Macintoshs sind Blue Bytes *Siedler* (Teil 1 und 2) in den vergangenen Jahren heimisch geworden – und zwar rund um den Globus. Anläßlich der E3 in Atlanta wird *Die Siedler 3* zum ersten Mal dem Fachpublikum präsentiert. Wir durften die dort gezeigte Version schon Mitte Mai begutachten und klären Sie über die Besonderheiten dieser Kreuzung aus Wirtschaftssimulation, Aufbau- und Echtzeitstrategie auf.

Die Verwandtschaft zur *Siedler*-Familie kann auch Folge 3 nicht verhehlen, obwohl massive Änderungen am Spielprinzip vorgenommen wurden (was nebenbei bemerkt von der mittlerweile abgewanderten *Siedler 2*-Mannschaft durchaus kritisch gesehen wird). Grundidee: Ausgehend von einem Lagerhaus und einer Handvoll Siedler, sollen Sie eine Kolonie in einer mittelalterlichen Umgebung etablieren, die sich selbst mit Nahrung (Brot, Fische, Schinken) versorgt und sich gegen mißgünstige Anrainer zur Wehr setzt.

Torsten Hess
Wer als Diplomarbeit ein Grafik-Adventure auf die Beine stellt, verrät eine gewisse Sympathie für Computerspiele: *Die Siedler 3*-Projektleiter Torsten Hess hat unter anderem den Grafik-Stil der Animationen entwickelt.

Und das klappt nur mit ausgetüftelten Wirtschaftskreisläufen, in denen weder zuviel noch zuwenig produziert wird. Einfaches Beispiel: Der Holzfäller beschafft Stämme, die zum Sägewerk gebracht und dort zu Brettern weiterverarbeitet werden. Derlei Planken brauchen Ihre Siedler für den Bau von Häusern, Schiffen und die Werkzeug-Herstellung. Bereits in dieser einfachen Kette kann es Probleme geben, falls die Holzfäller schneller abholzen, als der Förster mit dem Pflanzen junger Bäume nachkommt. Bei zu wenigen Holzfällern dreht der Schreiner im Sägewerk Däumchen,

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Nachdem Blue Byte keine Screenshots von der Benutzeroberfläche freigibt, zeigen wir Ihnen anhand einer Rekonstruktion, wie das Interface aussehen wird (basierend auf der aktuellen Version).



1 Die Minimap
Der Nebel des Krieges sorgt dafür, daß Sie nur jene Regionen sehen, in denen Ihre eigenen Truppen präsent sind.

2 Produktionsgebäude
Dazu gehören alle Betriebe des produzierenden Gewerbes, darunter Holzfäller, Steinmetz, Sägewerk, Schmieden und Erzschmelzen.

3 Nahrungsmittel
Damit Ihre Untertanen was zu beißen haben, brauchen Sie Fischerhütten, Jagdhäuser, Bäckereien und Fleischereien.

4 Militärische Gebäude
Kasernen, Wachtürme und Burgen werden in diesem Menü ausgewählt.

5 Spezialgebäude
Über den Inhalt dieses Menüs schweigt sich Blue Byte noch aus.

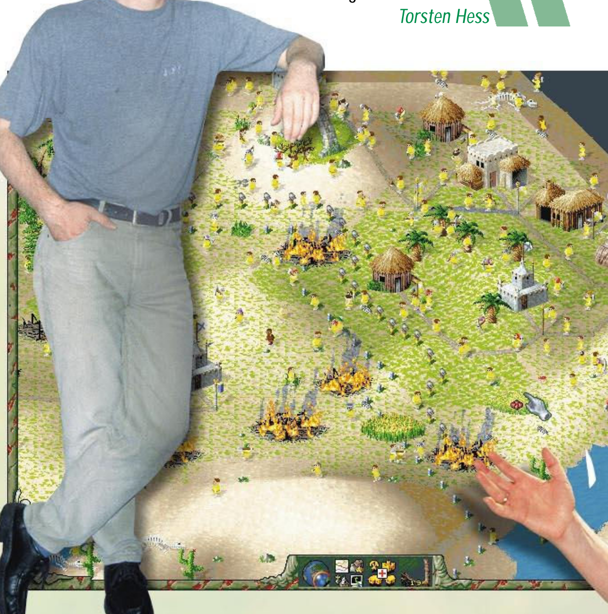
e-Mail-System
Um die Informationsflut und den Fenster-Wust des Vorgängers zu vermeiden, werden die Nachrichten jetzt nach Themen sortiert. Auf diese Weise haben Sie jederzeit Zugriff auf jene Infos, die Sie gerade benötigen.

6 Kampf
Angriff auf eines Ihrer Gebäude, gewonnene/verlorene Gefechte usw.

7 Bodenschätze
Rohstoff-Fund (Kohle, Gold, Eisenerz) durch einen Geologen, Bergwerk ist ausgebeutet usw.

8 Handel
Konkurrent schlägt Ihnen einen Tauschhandel vor, lehnt Ihr Angebot ab usw.

9 Spezialgebäude
Wird von Blue Byte erst kurz vor dem Release bekanntgegeben.



»Besetzt man ein militärisches Gebäude der Konkurrenz, gehen die umliegenden Anlagen nicht mehr in Flammen auf.«
Torsten Hess

was wiederum den Häuserbau verzögert. Werden hingegen mehr Bretter produziert als benötigt, stapeln sich die Latten vor dem Sägewerk und verschwenden bald wertvollen Lagerraum. Da muß sorgfältig abgewogen werden zwischen dem zwingend notwendigen Erweitern des Hoheitsgebietes und einer möglichst hohen Auslastung der vorhandenen Betriebe.

So entstehen neue Handwerker

Typisch *Die Siedler:* Stundenlang kann man den Untertanen beim geschäftigen Werkeln zusehen – die Animationen sind aber auch wirklich zu drollig, und das Spieldesign läßt übertriebene Hektik gar nicht erst aufkommen. Damit ist jetzt weitgehend Schluß: Nicht zuletzt wegen vieler Online-Features

»Siedler 2-Spieler dürften irritiert sein: Warum laufen die Siedler nicht ordentlich auf Pfaden, sondern wild durch die Botanik? In Siedler 3 herrscht geordnetes Chaos – wie in einem Ameisennest weiß jeder Angehörige eines Volkes, was er zu tun hat.«
Torsten Hess

»Zusätzliche Bürger bekommt man durch den Bau solcher Wohnhäuser. Gebäude und Landschaft sind jetzt durchweg gerendert, genauso wie die einzelnen Figuren. Außerdem werden Auflösungen bis 1.024x768 Bildpunkte unterstützt.«
Torsten Hess

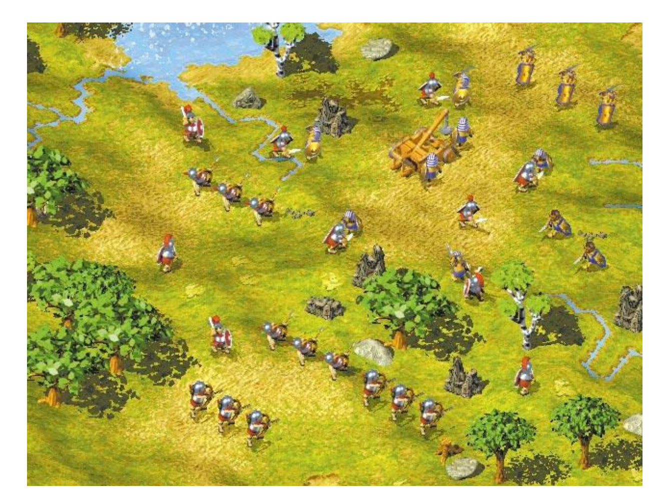


Die Siedler 2 | Die Siedler 3

»So war es bisher: Zwischen jeweils zwei Knotenpunkten sorgte ein Bote dafür, daß die Waren von einer Eckfahne zur anderen gelangen. Bei Die Siedler 3 werden die Produkte schnurstracks zum Ziel befördert – ohne Umwege und Zwischenstationen.«
Volker Wertich



(dazu später mehr) sieht das neue Konzept eine drastische Verkürzung der Spielzeit pro Mission vor – das abendfüllende Aufbauen einer einzigen Kolonie wird es nur noch in Ausnahmefällen geben. Vorgänge wie der Bau von Häusern, das Beliefern der Betriebe oder das Herstellen von Waffen laufen nun entschieden schneller ab. Weitere Besonderheit: Während zusätzliche Siedler bis dato automatisch im Hauptgebäude „entstanden" sind, brauchen Sie dafür neuerdings Wohnhäuser, die es in drei Ausführungen unterschiedlicher Größe gibt. Für jeden Handwerksbetrieb und jedes landwirtschaftliche Gebäude müssen Sie einen Zivilisten entbehren. Sobald Sie also eine Bäckerei fertiggestellt haben, mutiert einer Ihrer Bürger automatisch zum Bäcker – ein Nudelholz vorausgesetzt. Auf ähnliche Weise gesellen sich Jäger, Müller, Schiffsbauer, Fleischer, Bauern und Bergwerks-Arbeiter zu Ihnen. Im Siedler-Land ist Arbeitslosigkeit ein Fremdwort: Wer nichts zu tun hat, wird für den Transport von Waren herangezogen oder hilft beim Bau neuer Häuser mit. Die Errichtung von Bauwerken gestaltet sich denkbar unkompliziert: Einfach den Gebäude-Typ aus der Menüleiste wählen und eines der angebotenen Grundstücke anklicken. Sobald ein Baumeister das Gelände planiert hat, rücken die Maurer an und fügen die Bretter und Steine zusammen. Die Baustellen werden übrigens in der Reihenfolge der Aufträge bedient. Wenn man angegriffen wird und möglichst rasch einen Wachturm fertigstellen muß, darf man auch die Prioritäten ändern und alle verfügbaren Maurer zu einem bestimmten Grundstück schicken. Prinzipiell gilt: Je mehr Arbeiter an der Entstehung eines Gebäudes beteiligt sind, desto schneller geht's.



Die römischen Bogenschützen (unten) geben ihren Kollegen auf dem Schlachtfeld Feuerschutz. An den Helmen erkennen Sie den militärischen Rang der Soldaten.



»Zu jedem Betrieb gehört eine solche Fahne. Von dort werden die produzierten Waren abgeholt.«
Volker Wertich

»Unser Ziel war es, Waren und Figuren nicht mehr in den Gebäuden zu verstecken, sondern soviel wie möglich davon zu zeigen. Deshalb können Sie nun ins Lager hineingucken und bekommen die darin aufbewahrten Gegenstände angezeigt, ohne vorher ein Fenster aufrufen zu müssen. Weil in jedes Lagerhaus nur insgesamt 40 Waren (Nahrungsmittel, Werkzeuge, Waffen) passen, wird man zum Bau zusätzlicher Depots gezwungen.«
VolkerWertich

Platz da!

Um Platz für die Siedler zu schaffen, erweitert man das Areal durch den Bau militärischer Anlagen in Grenznähe. Der Haken: Zu Beginn einer Mission ist der größte Teil der Karte durch den Nebel des Krieges („Fog of War") verdeckt, wie man ihn aus den meisten Echtzeit-Strategiespielen kennt: Sie sehen also nur jene Regionen, in denen Ihre Gebäude und Untertanen präsent sind. Wenn Sie Ihre Jungs aus einem Gebiet abziehen, legt sich der Nebel des Krieges über diese Stelle und gibt lediglich den Blick auf die Landschaft frei; Aktionen der Konkurrenz bleiben Ihnen also verborgen. Wenn Sie nach einer Viertelstunde wieder einen Blick darauf werfen, kann es passieren, daß der dortige Wald zwischenzeitlich abgeholzt wurde oder Ihr Gegenspieler massive Truppen stationiert hat. Damit Sie nicht versehentlich in die „falsche" Richtung expandieren, sollten Sie die Umgebung zunächst von einem Erkunder auskundschaften lassen. Durch die Errichtung von Wachtürmen behalten Sie Ihr Umfeld im Auge.



Volker Wertich
Er hat die Siedler erfunden: Den ersten Teil (erschien 1994 für Amiga und PC) hat Volker Wertich quasi im Alleingang programmiert, während die Fortsetzung ohne seine Mitwirkung entstand. Seit über einem Jahr bastelt der Programmierer und Spieledesigner an *Die Siedler 3*.

PC Games-Leser erfuhren es als erste: Das Wege-System, elementarer Bestandteil der beiden Vorgänger, spielt beim dritten Teil faktisch keine Rolle mehr. Die Beförderung der Erzeugnisse von einem Abschnitt zum anderen entfällt. Zu jedem Gebäude gehört aber nach wie vor eine „Kreuzung" (gekennzeichnet durch eine Flagge), an der die Materialien zwischengelagert werden. Von dort werden die Produkte abgeholt und auf direktem Wege zur Endstation gebracht. Die Boten besorgen sich die Baumaterialien also vom Sägewerk beziehungsweise vom Steinbruch und transportieren sie schnurstracks zur Baustelle. Dabei wird stets die schnellste Route gewählt, was nicht zwangsläufig gleichbedeutend sein muß mit dem kürzesten Weg – schließlich haben die Steigungen der Landschaft immer noch erheblichen Einfluß darauf, mit welchem Tempo die Siedler vorwärtskommen. Werden bestimmte Routen häufiger genutzt, entstehen mit der Zeit regelrechte „Trampelpfade", auf denen die Gehilfen etwas zügiger marschieren. Typische Beispiele wären der Weg vom Goldbergwerk zur Münzprägerei oder die Strecke vom Bauernhof zur nächstgelegenen Mühle.



Der „Nebel des Krieges" zeigt Ihnen zwar die Landschaft, nicht aber die Vorgänge im abgedunkelten Bereich – einer der auffälligsten Unterschiede zu Die Siedler 2.

Wichtige Routen, die Ihr gesamtes Reich durchziehen, können auf Wunsch asphaltiert werden.

Walk like an egyptian

Zugunsten der Abwechslung wurden die *Siedler 2*-Wikinger und -Afrikaner in Rente geschickt und durch Ägypter ersetzt, die mit Römern und Asiaten um die Vorherrschaft kämpfen. Die Gruppen unterscheiden sich nicht nur durch den Grafik-Stil der Figuren und Gebäude: Während die Römer beispielsweise Wein anbauen, sind die Ägypter als einzige in der Lage, Edelsteine aus dem Gestein zu schlagen. Zu jedem der drei Völker gehört eine Kampagne mit insgesamt acht bis zehn Missionen, woraus sich eine Gesamt-Anzahl von rund 25 Einsätzen errechnet; hinzu kommen außerdem fünf Tutorial-Missionen, die Ihnen Spielprinzip und Steuerung näherbringen. Bis auf ganz wenige Ausnahmen (Brunnen, Eselzucht) werden alle *Die Siedler 2*-Features auch in der Fortsetzung zu finden sein. Warum kein Brunnen? Das Gebäude hat keine Daseinsberechtigung mehr, weil Ihre Siedler das Wasser nun direkt aus den Flüssen und Seen entnehmen. Das Prozedere zur Gewinnung von Eisenerz, Gold und Kohle blieb hingegen unverändert: Geologen schwärmen aus und untersuchen das Gestein nach Rohstoff-Vorkommen. Werden die Experten fündig, konstruiert man ein entsprechendes Bergwerk und baut das Material ab, das anschließend in Münzprägereien, Eisenschmelzen und Schmieden weiterverarbeitet wird. Interessantes Detail am Rande: Ungeachtet der überdurchschnittlich hohen Frauen-Quote unter den Siedler-Fans wird es keine weiblichen Siedler-Figuren geben. „Wir können die *Siedler*-Frauen ja schlecht an den Herd stellen. Es müßte Siedler-Bäckerinnen, Siedler-Fischerinnen und Siedler-Bäuerinnen geben, was dem doppelten Aufwand an Animationen gleichkommt. Das ist zeitlich einfach nicht zu schaffen…", gibt Volker Wertich zu bedenken.

Kämpfe in Echtzeit

Ihre Armee ist nicht nur für die Verteidigung des Landes zuständig, sondern greift auf Befehl auch die Festungen und Türme mißliebiger Nachbarn an. Erstmals in einem Spiel der *Siedler*-Reihe wird es möglich sein, die Soldaten in *Command & Conquer*-Manier zu befehligen: Rahmen um eine Gruppe von Kriegern aufziehen, Gegner anklicken, fertig. Dadurch entfällt das umständliche, indirekte Einstellen der militärischen Aktionen in diversen Menüs. Damit Sie sich nicht um jede Kleinigkeit selbst kümmern müssen, können Sie einzelnen Kämpfern bestimmte Vorgaben zuweisen. Dazu gehören das automatische Verteidigen im Angriffsfall, das Verfolgen von Eindringlingen und die Patrouille zwi-

DIE TOP-HITS IM VERGLEICH

	Anno 1602	Age of Empires 2	Die Siedler 2 Gold-Edition	Die Siedler 3
Auflösungen:				
640x480	Ja	Ja	Ja	Ja
800x600	Ja	Ja	Ja	Ja
1.024x768	Ja	Ja	Ja	Ja
Zoomstufen	3	1	2	1
Perspektiven	4	1	1	1
Farbtiefe	256 Farben	256 Farben	256 Farben	65.000 Farben (HiColor)
Ansicht	Isometrisch	Isometrisch	Isometrisch, 3D-Landschaft, Gouraud-Shading	Isometrisch, 3D-Landschaft, Gouraud-Shading
Verwendete Technik	Gerendert	Gerendert	2D-Zeichentrick	Gerendert
Wuselfaktor	Mittel	Mittel	Sehr hoch	Sehr hoch
3D-Landschaft	Nein	Nein	Ja	Ja
Völker	Vier Parteien	13	4	3
Gebäude-Typen	Ca. 60	Noch nicht bekannt	> 30	Ca. 40
Einheiten-Typen	6	Noch nicht bekannt	5	6
Handel	Ja	Ja	Nein	Ja
Kämpfe	Echtzeit	Echtzeit	Indirekt	Echtzeit
Seeschlachten	Ja	Ja	Nein	Ja
Missionen	16	Noch nicht bekannt	20	25
Editor	Nein	Ja	Ja	Noch nicht bekannt
Multiplayer-Modus	Netzwerk (max. 4 Spieler)	Netzwerk (max. 8 Spieler) Internet (max. acht Spieler)	Splitscreen (2 Spieler)	Netzwerk (mind. 4 Spieler) Internet (mind. 4 Spieler)

Anno 1602

Age of Empires 2

Die Siedler 2 Gold-Edition

Die Siedler 3

schen zwei Punkten. Ganz allgemein kommt dem Heer eine weit größere Bedeutung zu als in *Die Siedler 2*: Statt eines einzigen Soldaten-Typs gibt es nun drei verschiedene Infanteristen für den Nahkampf und zusätzlich drei Sorten Bogenschützen, die ihren Feinden bereits aus großer Entfernung Schaden zufügen. Sobald Sie sich einen Pferdestall leisten können, läßt sich die Armee sogar durch Kavallerie ergänzen. Doch wie wird aus einem gewöhnlichen Siedler ein stattlicher Ritter? Dazu müssen Sie wie gehabt die entsprechende Waffe (Schwert, Lanze, Schild etc.) auf Lager haben und einen Humpen Bier spendieren. Am Kopfschmuck sollt Ihr sie erkennen: Wie schon in *Die Siedler 2* unterscheidet einen erfahrenen General vom grünschnäbligen Rekruten die Prächtigkeit seiner Rüstung und eine schmucke Quaste auf dem Helm. Goldmünzen sind die Voraussetzung dafür, daß ein Soldat rasch die militärische Karriereleiter nach oben klettert und dadurch an Kampfkraft zulegt. Erfahrung gewinnt ein Krieger durch seine Beteiligung an Gefechten oder durch regelmäßige Trainings-Einheiten in der Kaserne.

Kein „Schleuder-Trauma" mehr

Wie es um Einheiten, Schiffe und Gebäude bestellt ist, erkennt man endlich auf den ersten Blick: Farbige Balken über den Figuren repräsentieren den Gesundheitszustand, in den Mauern der Burgen wird man Einschußlöcher sehen können, und statt blütenweißer Segel hängen verkohlte Fetzen an den Masten der Galeeren. Verwundete Soldaten schickt man ins Krankenhaus (eines der neuen Gebäude), in dem sich ein Heilkundiger um die Verletzten kümmert. Die drei verschiedenen militärischen Anlagen verfügen über Wachtürme, auf denen Sie Bogenschützen postieren, die die Angreifer mit einem zünftigen Pfeilhagel begrüßen. Während auf einen schlichten Wachturm gerade mal zwei Bogenschützen plus zwei Infanteristen im Inneren passen, bringen Sie in einer stattlichen Burg bereits zehn Soldaten (vier Bogenschützen und sechs Krieger) unter. Durch diese Regelung ergeben sich auch Änderungen beim Ablauf der Kämpfe: Nach dem Angriffs-Befehl müssen zunächst die Gegner auf den Türmen mit eigenen Schützen und Katapulten ausgeschaltet werden, ehe sich die Schwertkämpfer, Reiter und Ritter vor dem Gebäude versammeln. Apropos Katapult: Die bislang stationäre Waffe wird durch eine mobile Steinschleuder ersetzt. Künftig müssen Sie sich nicht mehr wie in *Die Siedler 2* durch den Bau von Katapulten pixelweise vorantasten. Und noch eine Änderung: Gegnerische Gebäude werden nicht abgefackelt, sobald Sie eine gegnerische Baracke oder einen Wachturm besetzen oder zerstören; stattdessen verschieben sich die Landesgrenzen nur noch bis zu den ersten nicht-militärischen Bauwerken. Wird man auch Bauernhöfe, Brauereien und Bergwerke attackieren können? Volker Wertich: „Nein. Wir wollen kein Abschlachten von Zivilisten." *Die Siedler 3* sollen auf jeden Fall Weihnachtsbaum-kompatibel bleiben und die ganze Familie unterhalten – und dazu gehört nun mal auch der Verzicht auf unschöne Blutrünstigkeiten. Ob niedergestreckte Krieger wieder als Engelchen in die ewigen Jagdgründe entschwinden, steht derzeit noch nicht fest... Torsten Hess: „Wir lassen uns was Passendes einfallen." Die dritte *Siedler*-Generation wird aber nicht nur echtzeitstrategischer, sondern auch wirtschaftlicher. Denn was sich viele Siedler-Anhänger gewünscht haben, wird nun Realität: Der Handel mit an-

GEFECHTE



Age of Empires 2

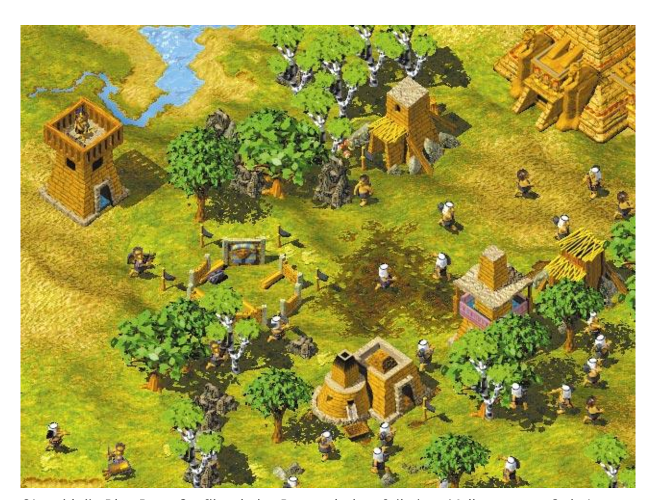
Die Siedler 2

Anno 1602

Anders als in Die Siedler 2 sind die Katapulte ab sofort mobil.

Auf den Wachtürmen dürfen Bogenschützen stationiert werden.

Die Figuren steuert man wie in einem Echtzeit-Strategiespiel.



Obwohl die Blue Byte-Grafiker jedes Bauwerk dem Stil eines Volkes angepaßt haben, sind die Gebäude-Typen dennoch auf den ersten Blick zu erkennen.



Sobald Steine und Holzbretter zur Baustelle gebracht wurden, entsteht nach und nach ein komplettes Gebäude. Ein Gerüst signalisiert die „Halbzeit" des Bauvorgangs.

DER GEHEIME ZEITPLAN



April 1997	Start der Entwicklung (Konzept, Engine, Grafik)
Oktober 1997	Erste Figuren-Animationen
Dezember 1997	Offizielle Ankündigung, erste Screenshots
Mai 1998	Abschluß an den Arbeiten der Grafik-Engine
Juni 1998	Fertigstellung von Grafiken und Animationen, Entwicklung der KI
Juli 1998	Erstellung der Missionen
August 1998	Beginn der Beta-Testphase, Fein-Tuning
September 1998	Beginn der Multiplayer-Testphase
Oktober 1998	Veröffentlichung

deren Völkern. Genaugenommen reden wir hier von einem Tauschhandel, da – wie in *Die Siedler 1* und *2* – kein Zahlungsmittel existiert. In der Praxis sieht das dann so aus: Sie unterbreiten Ihrem Konkurrenten ein Angebot, indem Sie Menge und Art der Produkte eingeben („20 Brote gegen fünf Eisenerz-Einheiten"). Diese Offerte kann Ihr Gegenspieler entweder ablehnen, oder er macht Ihnen einen Gegenvorschlag – unter Umständen mehrmals. Kommt der Handel zustande, bringen Boten die Waren zu einem Lagerhaus des Partners. Damit derlei Transaktionen nicht zu sehr den Spielfluß behindern, wird der Handel möglichst schlicht gehalten. Der *Siedler 3*-Designer verspricht: „Ein Angebot wird man mit maximal drei Mausklicks abgeben können." Wer einen aufgebrachten Nachbarn besänftigen muß, kann mit Sachspenden nachhelfen.

Boot-Vorgänge

Zitat aus dem *Siedler 2*-Handbuch: „Um die Beladung der Schiffe brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Was auf der jeweils anderen Insel benötigt wird, erkennt der Computer automatisch." Schön wär's gewesen: In der Praxis klappte das nicht ganz so unproblematisch – entweder wurden zu viele oder zu wenige Waren angeliefert, aber in den seltensten Fällen das, was auf einer Insel gerade am dringendsten gebraucht wurde. Wichtigste Neuerung bei der Schiffahrt im Vergleich zum Vorgänger: Sie funktioniert. In *Die Siedler 3* werden Sie Ihre Schiffe selbst bestücken dürfen: Der großzügig dimensionierte Laderaum eines Transportschiffs bietet genügend Platz für Baumaterialien, Handelsgüter und vieles mehr. Während man bislang nur die grobe Richtung vorgeben durfte, in die eine Fregatte segeln soll, lotst man die Schiffe jetzt per Mausklick zu einem beliebigen Punkt auf der Karte. Zwei Schiffstypen werden in der Werft zusammengeschraubt: Handels- und Kriegsschiffe. Auf so ein Kriegsschiff passen insgesamt acht Figuren und natürlich stattliche Kanonen, mit denen Sie die Galeeren der Konkurrenz versenken und Ihre Häfen vor ungebetenem Besuch schützen. Zudem wird die nervige Beschränkung auf maximal drei Schiffe aufgehoben. Mit der stärkeren Berücksichtigung der Schifffahrt erfüllt die Blue Byte-Mannschaft den meistgenannten Wunsch vieler Siedler-Spieler, die den Mülheimern in den letzten beiden Jahren geschrieben haben.

Siedler 3-WM im Internet

„Blizzard ist uns dummerweise zuvorgekommen", seufzt *StarCraft*-Fan Volker Wertich und spielt damit auf die Internet-Weltrangliste an, in der die besten *Die Siedler 3*-Spieler aufgelistet werden. Derartige Multiplayer-Features zählen zu den wichtigsten Verbesserungen gegenüber dem zweiten Teil, der lediglich die Verlegenheitslösung „Splitscreen" anbot. Bei der Entwicklung der Engine wurde von vornherein der Einsatz im World Wide Web berück-



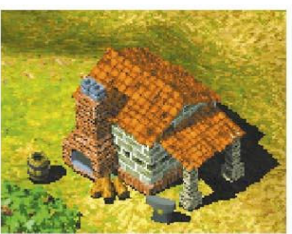
» In den drei Die Siedler 3-Kampagnen spielen Asiaten, Ägypter und Römer die Hauptrolle. «
Volker Wertich





» Die Gebäude-Typen haben wir im Baustil des jeweiligen Volkes gestaltet. «
Torsten Hess

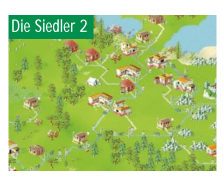




GRAFIK









Die putzige Siedler-Grafik wirkt wesentlich „cartooniger" als das filigrane Age of Empires 2.



sichtigt, so daß – genauso wie im lokalen Netzwerk – „mindestens vier Spieler" pro Match mit- oder gegeneinander siedeln können. Weil Blue Byte sein Geld in erster Linie mit dem Verkauf hochwertiger CD-ROM-Spiele in buntbedruckten Pappschachteln verdient, wird das Spielen auf dem *Siedler 3*-Server kostenlos angeboten – sieht man mal von den Telefon-/Provider-Gebühren ab. Zusätzlich zur Weltrangliste will man Turniere veranstalten, Einzel- und Mehrspieler-Karten zum Download anbieten, und auch die Versorgung mit Patches soll online erledigt werden.

SCHIFFFAHRT



Age of Empires 2

Die Siedler 2

Anno 1602

Premiere: Die Schiffe steuern jedes beliebige Ziel auf der Karte an und können mit Personen (maximal acht) und Gütern beladen werden.

Karten-Editor noch fraglich

Auf Anfrage bestätigten die federführenden Verantwortlichen, daß ein Karten-Editor nur dann mit auf die *Die Siedler 3*-CD-ROMs gebrannt wird, wenn sich durch dessen Entwicklung der Release-Termin des eigentlichen Spiels nicht hinauszögert. Möglichst einfach soll die Bedienung sein, so daß man schon nach kurzer Einarbeitungszeit eigene Missionen zustande bringt. Wertich: „Es macht keinen Sinn, wenn zwar ein erfahrener Programmierer mit dem Editor umgehen kann, nicht aber der Heimanwender." Im Zweifelsfall wird Blue Byte deshalb auf die Mission-CD ausweichen, die traditionell einige Monate nach dem Hauptprogramm in die Läden kommt. Auf einen Zufallskarten-Generator wollen die Spieldesigner tunlichst verzichten, weil dadurch häufig unfaire Startpositionen für die einzelnen Spieler provoziert werden.

Die Grafik: gerendert und mehr Details

Seit einem halben Jahr sind zwei Grafiker ausschließlich damit beschäftigt, die Figuren zu animieren – und davon gibt es eine ganze Menge, nämlich rund 50 Charaktere pro Volk (insgesamt also etwa 150 Figuren). Torsten Hess hat ausgerechnet, daß dafür mehr als 50.000 Animationsphasen erforderlich waren. Anders als beim Vorgänger hat man die Geschöpfe nicht Pixel für Pixel im Zeichentrick-Verfahren zum Leben erweckt, sondern komplett gerendert (ebenso wie die Gebäude). Die Siedler marschieren über eine üppig dekorierte Landschaft mit Tälern, Hügeln, Bergen, Wäldern und Gewässern, die viel dreidimensionaler wirkt als beim Vorgänger. Grund: standardmäßige 65.000 Farben, gerenderte Vegetation und natürlich die Verwendung von Gouraud Shading, wie es auch in *Die Siedler 2* eingesetzt wurde. Daß sich die Ansicht nicht drehen läßt, wird mit praktischen Erwägungen begründet: „*SimCity 2000*-Spieler wissen: Dreht man die Karte, hat dies zunächst mal die Folge, daß die Orientierung verlorengeht. Sinn macht eine solche Funktion nur, wenn man dadurch verborgene Objekte sehen könnte." Dies wiederum ist bei *Die Siedler 3* nicht notwendig, denn trotz der 255 Höhenstufen werden keine Häuser und Charaktere verdeckt. HiColor-Modus, wesentlich detailreichere Figuren, mehr Animationen, größere Karten, ein komplexeres Wirtschaftssystem, Auflösungen bis 1.024x768 Bildpunkte – all das fordert seinen Tribut. Deshalb wird auch mindestens ein Pentium 166 mit 32 MB RAM vorausgesetzt, wenn *Die Siedler 3* im Spätherbst diesen Jahres in den Regalen steht. Übrigens: Für das endgültige Spiel hat sich Blue Byte noch einen „absoluten Knüller" vorbehalten. Um was es sich genau handelt, war weder mit gutem Zureden noch mit einem Griff in die Trickkiste des investigativen Journalismus herauszubekommen: Das Geheimnis wird erst kurz vor der Veröffentlichung gelüftet.

Petra Maueröder ■

Von 640x480 bis 1.024x768 Bildpunkten reichen die Siedler 3-Auflösungen. Durch die erstmalige Ausnutzung von 65.000 Farben wirkt die Landschaft noch „natürlicher".

VIEWPOINT

Daß *Siedler 3*-Programmierer Volker Wertich nicht *Anno 1602*, sondern ausgerechnet *Age of Empires 2* als den Hauptkonkurrenten für *Die Siedler 3* ansieht, liegt nicht nur an der nahezu zeitgleichen Veröffentlichung: Der Nachfolger des Microsoft-Bestsellers bekommt etwas mehr Wirtschaft (Handel, Schifffahrt) verpaßt, das Blue Byte-Spiel hingegen macht einen gewaltigen Satz in Richtung Echtzeit-Strategiespiel. Durch den Verzicht auf ein Wege-System ist Teil 3 aber kein typisches *Siedler*-Programm mehr und schon gar kein „*Siedler 2* mit besserer Grafik", sondern eigentlich ein komplett neues Strategiespiel mit possierlicher Grafik und enormem Tiefgang. Wo's was zu verbessern gab, wurde verbessert. Nur der beabsichtigten „Straffung" des Aufbaustrategiespiels schlechthin sehe ich mit gemischten Gefühlen entgegen. Blue Byte hat sich viel vorgenommen – ich kann's schon jetzt kaum erwarten, bis ich die *Siedler 3*-CD-ROM in Händen halte.

FACTS

Genre	Strategie/WiSim
Hersteller	Blue Byte
Beginn	April 1997
Status	40%
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Die Siedler 2, Anno 1602

Diablo 2

Dämonenjagd

Die Akte StarCraft ist endlich abgeschlossen, jetzt kann sich Blizzard – nach einigen kraftraubenden Wochen – wieder auf die bereits angefangenen Projekte konzentrieren und diese weiter vorantreiben. Neben WarCraft Adventures wartet die Spielergemeinde natürlich gespannt auf Diablo 2, die Erwartungshaltung ist entsprechend hoch.

Bill Roper ist einer der bekanntesten Designer bei Blizzard und mitverantwortlich für fast alle Produkte, die in der Firmengeschichte auf die Beine gestellt worden sind. Auf einer Art Tournee quer durch Europa besuchte uns der sympathische Produzent, um eine sehr frühe Version von *Diablo 2* zu präsentieren.

Wie schon beim Vorgänger drängt sich natürlich die Frage auf, in welches Genre das Spiel gesteckt werden kann. Roper hat darauf eine einfache, aber gleichzeitig einleuchtende Antwort: „Viele Leute fragten uns schon beim ersten Teil Löcher in Bauch. Ist es jetzt ein Rollenspiel? Oder vielleicht ein Actionspiel? Oder doch beides? Wir können darauf keine klare Antwort geben und wollen es eigentlich auch nicht. *Diablo* hat Spaß gemacht, oder? Darauf kommt es schließlich an.“

Damit *Diablo 2* noch mehr Spaß macht, hat Blizzard sich dazu entschlossen, sehr viel ausführlicher auf die Story einzugehen. „Das wollten wir eigentlich schon bei *Diablo*, jedoch haben sich die meisten Spieler letztlich dazu entschlossen, lieber Monster und Schätze zu jagen als sich wirklich mit den Texten zu beschäftigen“, meint Roper und ergänzt, daß *Diablo 2* in vier Akte unterteilt sein wird, in denen jeweils ein übergeordneter Auftrag erfüllt werden muß, um weiterzukommen. Darüber hinaus wird es aber auch viele kleine Quests geben, die man teilweise lösen muß, damit das höhere Ziel erreicht werden kann, oder die man einfach nur zur persönlichen Belustigung bzw. zum Aufbau des Charakters absolviert. Die Größe des Spiels wird gewaltig nach oben geschraubt. Jeder der vier Akte wird ungefähr die Fläche des gesamten ersten Teils einnehmen, d. h. *Diablo 2* wird knapp viermal größer werden als sein Vorgänger. Dabei handelt es sich aber nicht nur um finstere Dungeons und Kellerverliese, denn der Oberfläche wurde diesmal wesentlich mehr Beachtung geschenkt. „Damit sich die Story besser entfalten kann, braucht man einfach mehr Locations und vor allem vom Computer gesteuerte Charaktere – und die können nicht





In Diablo 2 würfelt Blizzard Monstertrupps zusammen. Die Skelette sind zum Beispiel der riesigen grünen Kreatur unterstellt, die sich noch vornehm zurückhält.



Viele Schwerter und Äxte sind mehr als simple Waffen. Mit diesem Flammenschwert lassen sich Untote leichter besiegen und nebenbei wird auch für bessere Sicht gesorgt.

alle in irgendwelchen unterirdischen Labyrinthen auftauchen. Das wäre nicht glaubhaft." Aus diesem Grund wird es in *Diablo 2* mehr Dörfer und sogar größere Städte geben, die man beispielsweise von einem bösen Fluch befreien oder vor bedrohlichen Monsterhorden beschützen muß. Dieser Richtungswechsel im generellen Design hat mehr Einfluß auf das Spielgeschehen, als man zunächst vermutet. Die Rede ist von den begehrten Gegenständen, die man im ersten Teil nur mächtigen Endgegnern abknöpfen konnte. Diese Waffen und Rüstungen wird man in *Diablo 2* eher durch den erfolgreichen Abschluß eines Auftrags als durch stupides Verdreschen von Monstern bekommen.



Besondere Gegenstände werden spärlicher verteilt

„Als wir jung waren, haben wir alle diese klassische Paper-Rollenspiele bei denen einer als on Master fungiert Wirklich mächtige stände konnte man einfach kaufen oder dem nächstbesten Ork abknöpfen – man mußte sich anstrengen und scheinbar unschaffbare Aufgaben lösen. Einen ähnlichen Effekt wollen wir bei *Diablo 2* erzielen."

»Diablo 2 wird die gleichen Fortschritte machen, die wir damals von WarCraft zu WarCraft 2 gemacht haben.«
Bill Roper, Producer

Die Suche nach dem „perfekten Charakter", die viele Spieler immer noch mit *Diablo* betreiben, wird beim Nachfolger aber nicht nur dadurch komplizierter. Die zahlreichen Adjektive, die verschiedenen Gegenständen zugewiesen werden, haben jetzt weitreichende Konsequenzen: Findet man beispielsweise ein „Holy Shield of Defense", so gibt das Bonuspunkte auf bestimmte Attribute. Für jeden weiteren Gegenstand dieser Gattung wie die „Holy Breast Plate" of Defense oder das „Holy Sword" of Defense gibt es wiederum zusätzliche Punkte, bis man schließlich über ein komplettes Set verfügt – dann ertrinkt der Charakter quasi in Bonuspunkten. Aber bis dahin ist es ein weiter und steiniger Weg, denn aufgrund des verwendeten Zufallsgenerators zur Erstellung der Dungeons ist es nicht sicher, wann man ein Set vervollständigen kann. „Das kann durchaus erst im letzten Akt passieren", lacht per und erläutert h ein paar weitere enheiten des neuen stems. Zum Beispiel d es einige Waf- jeben, die an ver- hiedenen Tageszeiten mehr oder weniger Schaden anrichten – oder nur in der Hand einer bestimmten Charakterklasse wirklich effektiv sind. Apropos Charakterklassen. Hier wird es ebenfalls wesentliche Veränderungen geben. Der Zauberer muß einer Magierin weichen, der Krieger wird durch einen Barbaren ersetzt. Neu ist die Amazone, die mit viel





Deutlich zu erkennen: Der Schattenwurf verändert sich, wenn man sich bewegt.





Mit dem Rücken zur Wand. In solche Situationen sollte man sich in Diablo 2 nicht drängen lassen, von unten nähern sich zwei weitere Kreaturen.



Noch ist es auf dem Friedhof ruhig. Erst nachts werden hier die Untoten, also vorwiegend Skelette und Zombies, aktiv und treiben in der Nähe der Ruhestätte ihr Unwesen.

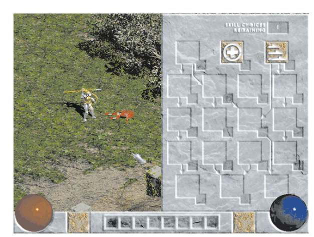
Augenmaß ihre Gegner aufs Korn nimmt und damit eine größere Chance hat, einen kritischen Treffer zu landen und ihre Widersacher mit wenigen Schlägen außer Gefecht zu setzen. Der Necromancer liebäugelt mit der schwarzen Magie, kann zum Beispiel Untote erschaffen und setzt seine Kräfte aber dennoch vorwiegend für die gute Sache ein. Durch und durch dem Guten hat sich hingegen der Paladin verschrieben, der sowohl einen talentierten Kämpfer als auch einen ausreichend starken Kleriker darstellt.
Hochgezüchtete Helden aus dem ersten Teil können allerdings nicht übernommen werden. „Eine solche Funktion war früher in Rollenspielen üblich, aber eigentlich hatte das schon damals keinen Sinn. Wie soll man den Schwierigkeitsgrad ausbalancieren, wenn man nicht genau weiß, wie stark ein Charakter am Anfang ist?“

Insgesamt vier Akte mit unterschiedlichen Szenarien

Die Reise durch die lebendige Fantasywelt führt durch vier Akte, die auch optisch einen völlig unterschiedlichen Eindruck hinterlassen. Beginnend mit einer Berglandschaft, muß man sich durch Schnee-, Dschungel- und Wüstengebiete kämpfen. Die Wetterverhältnisse werden sich innerhalb eines Szenarios allerdings nicht ändern, das würde den Prozessor zu stark beeinflussen. Dafür berücksichtigt Blizzard verschiedene Tages- und Nachtzeiten, die nahtlos ineinander übergehen. In den Morgenstunden liegt beispielsweise ein leichter Nebelschleier über der Landschaft, der sich nach ein paar Stunden verzieht. Das gleiche passiert abends, wenn die Dämmerung einsetzt. Auch auf das Spielgeschehen hat dieser grandiose grafische Effekt Einfluß: Der Friedhof ist am Tag ein beschauli-



In kleinen Dörfern und natürlich auch in Städten gibt es keine Monster.

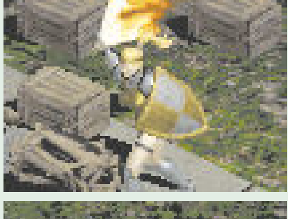


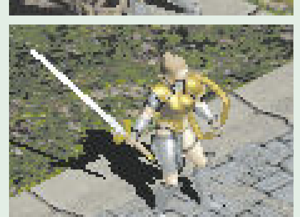
Bekannt aus StarCraft. Fertigkeiten erlernt man anhand des Tech-Trees.

DAS INTERFACE

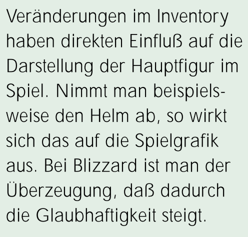
Die verschiedenen Waffen sehen nicht nur im Inventory unterschiedlich aus.



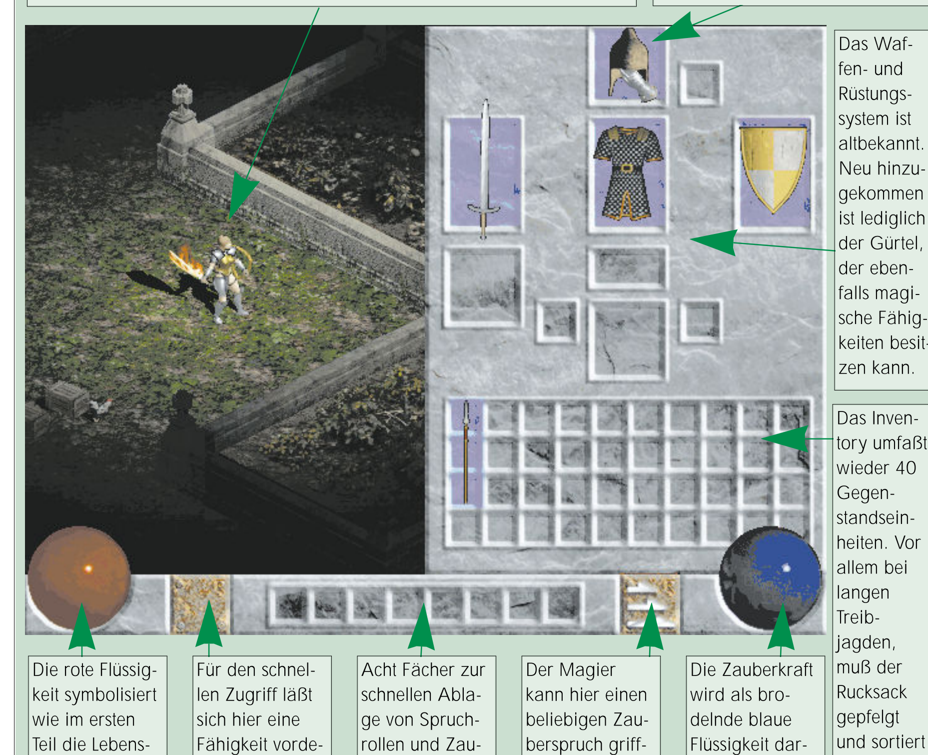




Veränderungen im Inventory haben direkten Einfluß auf die Darstellung der Hauptfigur im Spiel. Nimmt man beispielsweise den Helm ab, so wirkt sich das auf die Spielgrafik aus. Bei Blizzard ist man der Überzeugung, daß dadurch die Glaubhaftigkeit steigt.







Das Waffen- und Rüstungssystem ist altbekannt. Neu hinzugekommen ist lediglich der Gürtel, der ebenfalls magische Fähigkeiten besitzen kann.

Das Inventory umfaßt wieder 40 Gegenstandseinheiten. Vor allem bei langen Treibjagden, muß der Rucksack gepfelgt und sortiert werden.

Die rote Flüssigkeit symbolisiert wie im ersten Teil die Lebensenergie.

Für den schnellen Zugriff läßt sich hier eine Fähigkeit vordefinieren.

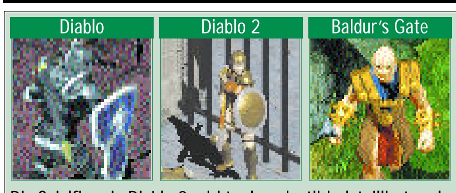
Acht Fächer zur schnellen Ablage von Spruchrollen und Zaubertränken.

Der Magier kann hier einen beliebigen Zauberspruch griffbereit ablegen.

Die Zauberkraft wird als brodelnde blaue Flüssigkeit dargestellt.



DIE FIGUREN



Die Spielfigur in Diablo 2 wirkt schon deutlich detaillierter als im ersten Teil. Baldur´s Gate wird aber dennoch eine ernstzunehmende Konkurrenz darstellen.

DIE TEXTUREN



Auch die Bodentexturen wurden kräftig überarbeitet und hinterlassen einen feineren, realistischeren Eindruck. Auch Baldur´s Gate von Interplay macht hier eine gute Figur.



cher Platz der Ruhe und des Friedens, nachts steigen hingegen die Untoten, Zombies und Skelette aus den Gräbern und terrorisieren die Bewohner einer Stadt.

Höhere Künstliche Intelligenz der Monster

Das Monsteraufkommen wird in *Diablo 2* übrigens deutlich niedriger ausfallen. „Wir werden keine Horden mehr auf den Spieler loslassen, der dann minutenlang damit beschäftigt ist, die linke Maustaste zu klicken", verrät Roper. Blizzard hat in den letzten Wochen vor allem an der Künstlichen Intelligenz gearbeitet.
So ist es zum Beispiel nicht mehr möglich, eine Tür in einem Dungeon zu versperren und Gegner für Gegner einzeln aufs Korn zu nehmen. Die finsteren Kreaturen versuchen jetzt, durch kleinste Lücken hindurchzuschlüpfen, um den Spieler dann von hinten zu attackieren. Außerdem werden sie über stärkere Fernkampfwaffen verfügen. Ein weiterer Punkt ist die Zusammensetzung von kleinen Überfallkommandos, d. h. mächtige Monster sind stets von niederen Kreaturen umgeben, die im Schatten ihres großen Meisters hinterhältige Attacken ausführen oder sich bei einer drohenden Niederlage um Verstärkung kümmern.

»Diablo kann man in kein Genre pressen. Es macht einfach nur Spaß.«
Bill Roper, Producer

Obwohl das generelle Erscheinungsbild von *Diablo* nicht verändert wurde, sind die optischen Verbesserungen doch offensichtlich. Blizzard hat jedem Charakter und jedem Monster wesentlich mehr Animationsphasen spendiert als beim ersten Teil, so daß sich alle Figuren nun flüssig und ohne nerviges Ruckeln bewegen lassen. Darüber hinaus hat das den Vorteil, daß der Spieler seinen Helden oder seine Heldin in jede erdenkliche Richtung steuern kann und nicht mehr von einer unsichtbaren, aber stets vorhandenen Matrix abhängig ist. Ebenfalls sehr auffällig ist das extreme Spiel mit Licht und Schatten, das vor allem in düsteren Dungeons hervorragend zur Geltung kommt. Direct3D wird *Diablo 2* trotzdem nicht unterstützen. „Wir sehen dafür keine Veranlassung, denn die Optik von *Diablo 2 wird* auch ohne technischen Schnickschnack herausragend sein. Aber sollte das von den Spielern unbedingt gefordert werden, können wir ja ein Icon für Direct3D einbauen. Das wird zwar nichts bewirken, aber vielleicht werden einige glücklich damit", meint Bill Roper augenzwinkernd und weist noch einmal ausdrücklich darauf hin, daß die Engine von *Diablo 2* fast alle bekannten Effekte auch ohne 3D-Grafikkarte beherrschen wird.

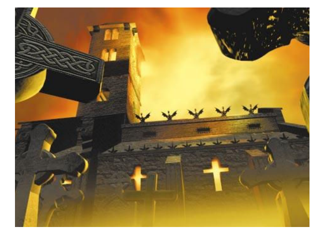
Oliver Menne ■



Ein Tempel der Dämonen. Hier erhöht sich natürlich das Monsteraufkommen, generell wird Blizzard mit seinen finsteren Spießgesellen aber sparsamer umgehen.



Hinter den Stadttoren befindet man sich erst einmal in Sicherheit.



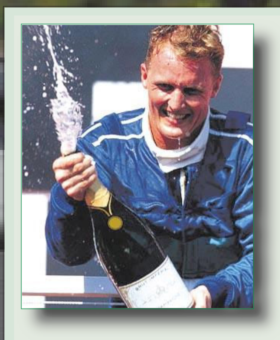
Zwischensequenzen werden wie immer sehr sparsam eingesetzt.

FACTS

Genre	Ac.-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard
Beginn	April 1997
Status	50%
Release	3. Quartal ´98

Vergleichbar mit
Baldur's Gate, Diablo

IM GESPRÄCH



Wir sprachen mit Johnny Herbert über seinen Einfluß auf die Entwicklung des Spiels.

Haben Sie selbst einen Computer oder eine Konsole, und was spielen Sie dann?
Ich habe zwar einen Computer, muß aber gestehen, daß ich nicht sehr viele Spiele besitze. Eigentlich sind es nur zwei: Eine Golfsimulation und natürlich *Grand Prix 2*. Meine Tochter hat eine Konsole, auf der wir zusammen schon des öfteren *Virtua Fighter* gespielt haben.

Wie gefällt Ihnen Grand Prix 2?
Es war wohl einmal das beste Rennspiel auf dem Markt. Aber das war vor zwei Jahren. Um heute ein gutes Spiel abzuliefern, muß natürlich die Grafik auf dem neuesten Stand sein. *Formel 1 ´97* hat mich da etwas enttäuscht, denn die Grafik-Engine hat hier die Möglichkeiten von 3Dfx nicht richtig ausgenutzt. Es war eben eine Konsolenumsetzung. Nebenbei bemerkt war der Sound für mich auch sehr enttäuschend.

Was sagen Sie denn dann zu F1 Racing Simulation?
Ja, *F1* war da schon von anderer Qualität, obwohl ich hier das Handling nicht ganz so realistisch finde.

Was genau haben Sie zu Johnny Herbert`s Grand Prix beigetragen?
Ich habe versucht, dieses Spiel so realistisch wie nur möglich zu gestalten. Abgesehen von der Grafik habe ich so gut wie alles beeinflußt, was mit Fahrdynamik und Fahrzeuggestaltung zu tun hat. Das war wohl auch ein Grund, warum wir den Release noch einmal um drei Monate verschieben mußten. Seit ich das Spiel das erste Mal gesehen haben, hat es sich wirklich stark verändert.



Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

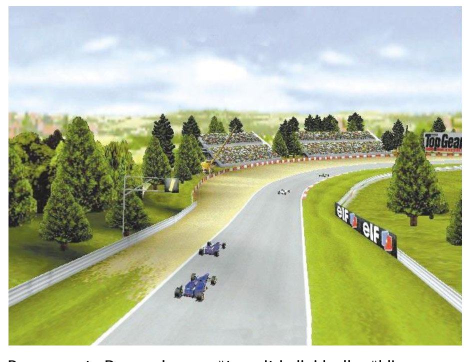
Young Guns

Das noch junge Label Midas Interactive wagt sich mit Johnny Herbert's Grand Prix gleich an ein ganz heißes Thema. Die Formel 1 hat schon vielen Herstellern Kopfzerbrechen bereitet, nur wenige Spiele schaffen wirklich den Sprung aufs Treppchen. Mit einem stark ausgeprägten Action-Charakter will Johnny Herbert's Grand Prix aber gar nicht den direkten Vergleich mit F1 Racing & Co. antreten.

Sollte Ihnen Midas Interactive kein Begriff sein, müssen Sie sich nicht unbedingt wundern, denn das Entwicklungsteam mit Sitz in Holland gibt es erst seit ein paar Monaten. Neben Rennspielen finden sich auch Strategietitel wie *Echelon* und Flippersimulationen wie *Cyberball* in ihrer Produktpalette. Mit *Johnny Herbert's Grand Prix* wollen sie Anfang Juni in die Welt der Rennspiele starten. Die Niederländer schnappten sich den berühmten Piloten Johnny Herbert und steckten ihn zusammen mit ein paar pfiffigen Programmierern in ein Kämmerlein, um das Team in Ruhe arbeiten zu lassen. Das ist jetzt natürlich ein wenig übertrieben, aber zumindest interessiert sich der gebürtige Engländer für Computerspiele und war bei der Entwicklung tatsächlich beteiligt. Herbert kann auf eine lange Karriere als Formel 1-Pilot zurückblicken. Seine zehnjährige Laufbahn führte ihn über Lotus zu Benetton und schließlich in die Boxengasse von Sauber. Zusammen mit Jean Alesi versucht er zur Zeit bei Sauber-Petronas, den beiden davoneilenden Silberpfeilen auf den Fersen zu bleiben und nebenbei



Nur wenige Formel 1-Spiele bieten eine Cockpitansicht mit den Händen des Fahrers. An der Grafik wird hier noch gearbeitet.



Das gesamte Rennen kann später mit individuell wählbaren Kameraansichten noch einmal betrachtet werden.

den anderen Fahrern das Leben schwer zu machen. Sämtliche Fahrzeuge wurden in Zusammenarbeit mit ihm als Modelle nachgebaut und schließlich von den Programmierern in eine präzise Simulation der Boliden umgewandelt. Daß perfekte Optik alleine nicht mehr genügt, weiß man heutzutage, und so wurden die fertigen Polygonmodelle in eine zeitgemäße 3D-Umgebung gesetzt.

Satter Sound

Besonders bemerkenswert ist – abgesehen von der Grafik – der realistische Sound. Wer einmal auf der Tribüne an der Zielgeraden eines Formel 1-Rennens gesessen hat, der weiß, was es heißt, einem Gehörsturz nahe zu sein. Das gleiche Gefühl bekommt man bei *Johnny Herbert's Grand Prix*. Jeder Wagen, der zum Überholen ansetzt, kündigt sich bereits lange vorher durch ein aufdringliches Motorengeheul an. Vielleicht auch ein Grund, warum die Außenspiegel bei unserer Version nur als schwarze Balken vorhanden waren – man braucht sie überhaupt nicht, da man den anderen Wagen eher hört, als man ihn sieht. Realistisch ist es aber auf jeden Fall. Durch den Lärm gehetzt, begeht man so wesentlicher schneller den einen oder anderen dummen Fehler, um wenig später durch das Jaulen eines vorbeirasenden Ferrari-Motors zusammenzuzucken. Der Qualität angemessen erweist sich das Setup-Menü, das jedes Schrauber-Herz höher schlagen läßt. Hier kann von den Bremseinstellungen über die Benzinzufuhr bis hin zu Differential-Veränderungen und Reifenwahl alles von Hand eingestellt werden. Für den Schwierigkeitsgrad steht Ihnen ebenfalls eine ganze Latte an Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. Ob Sie nun mit Ideallinie und dafür ohne Lenkhilfe fahren oder lieber keinen Schaden davontragen, wenn Sie in die Leitplanken donnern, bleibt Ihnen selbst überlassen. Für etwas unkritischere Zeitgenossen gibt es selbstverständlich vorgefertigte Varianten von Anfänger bis Profi. Um die Konkurrenzprodukte jedoch attackieren zu können, müssen die Entwickler auf jeden Fall noch etwas am Fahrverhalten der Wagen feilen, denn selbst mit allen zugeschalteten Hilfen stellt es sich als sehr schwierig heraus, die Strecken unbeschadet zu meistern. Das liegt zum größten Teil am sehr direkten Lenkverhalten der Fahrzeuge. Selbst mit einem Lenkrad ist der Einschlagswinkel viel zu gering, um Schikanen in gewohnter Weise zu durchfahren. Kleinigkeiten wie das Überfahren der Curves werden mit Hilfe des Sounds wunderbar in Szene gesetzt, das Gefühl für die Geschwindigkeit kann sich besser entfalten. Kleine Fehler gibt es aber in der uns vorliegenden Version dennoch: Ist man einmal von der Strecke abgekommen, zeigt die ansonsten gelungene Grafik doch noch den einen oder anderen Fehler. Oder haben Sie schon einmal schwarze Bremsspuren auf Sand und Rasen gesehen? An diesen Problemen wird jedoch momentan gearbeitet.



Neben einer grafisch detailgetreuen Darstellung der Landschaft wurde vor allem auf eine realistische Umsetzung der Formel 1-Boliden Wert gelegt.

Split Screen

Ein bemerkenswertes Feature für ein Rennspiel dürfte der Splitscreen-Modus sein, wie er aus dem Konsolenbereich bekannt ist. Hier wird Ihnen an einem PC die Möglichkeit gegeben, zu zweit gegeneinander anzutreten. Simulationen wie *F1 Racing Simulation* oder *Formel 1 ´97* haben sich hier lediglich auf eine Netzwerkvariante beschränkt. Den Spekulationen bleibt es überlassen, wie man sich die Steuerung in diesem Wettkampf vorzustellen hat. Technisch und räumlich wird es wohl unmöglich sein, zwei Lenkräder an einen PC anzuschließen. Also werden entweder beide Spieler mit einem Joystick antreten müssen, oder einer der beiden Kontrahenten schnappt sich das Keyboard, während der andere bequem hinter seinem Lenkrad sitzen kann. Wie sinnvoll die Funktion auf einem 17-Zoll-Monitor ist, wird erst der Praxistest zeigen, da unsere Version noch nicht über diesen Modus verfügte.

Derek dela Fuente ■
Jürgen Melzer ■

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Midas Interactive
Beginn	Januar 1998
Status	60%
Release	Juni 1998

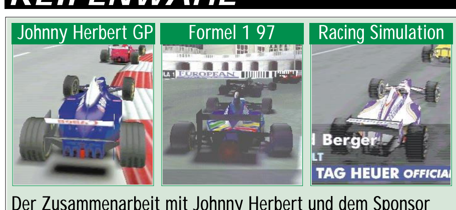
Vergleichbar mit
F1 Racing Simulation
Formel 1 ´97

GEBAUDE

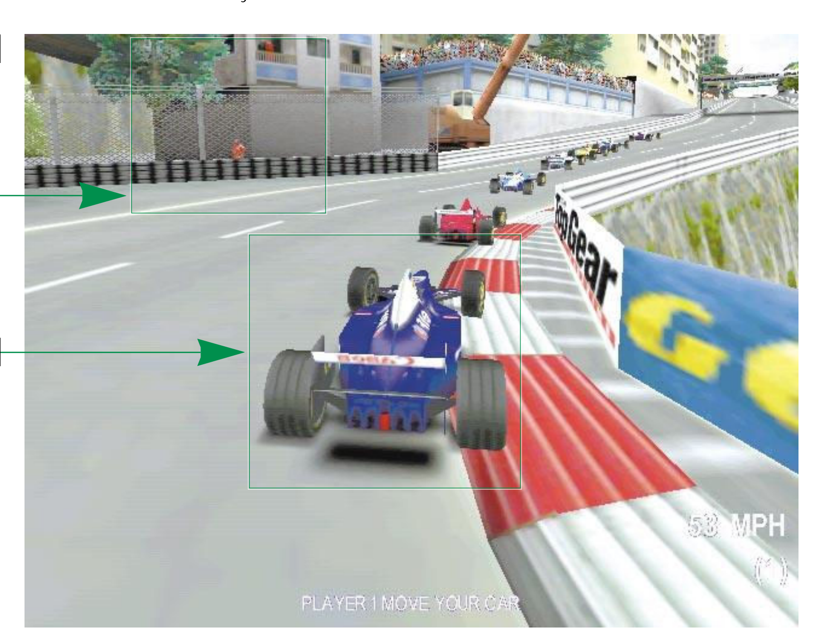


Beim Kurs in Monaco fällt auf, daß die Entwickler einige Veränderungen am Stadtbild vorgenommen haben. Details wie dieser Reifenstapel ändern sich aber auch in der Relität ständig.

REIFENWAHL



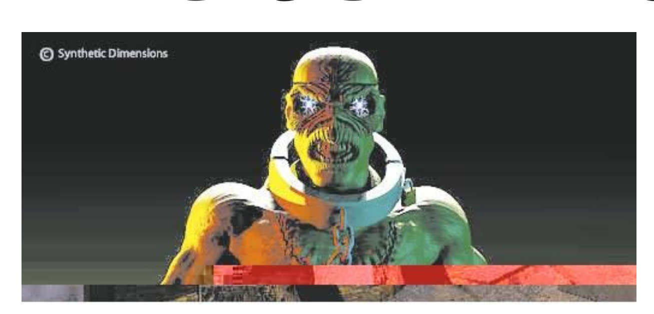
Der Zusammenarbeit mit Johnny Herbert und dem Sponsor Goodyear ist es zu verdanken, daß alle Fahrzeug bereits mit den neuen Profil-Reifen der 98er Saison dargestellt werden.





Ed Hunter

Metal Action



Die Kultrocker von Iron Maiden schnappten sich ihr glatzköpfiges Maskottchen Eddie und ließen von Synthetic Dimensions kurzerhand ein Spiel mit ihm produzieren.



Entsprechend der Philosophie der Band sehen die Cyberpunk-Welten auch im Spiel aus. Als Vorlage dienten die zahlreichen Covers der Alben von Iron Maiden.



Dieser niedliche gepiercte Zeitgenosse im Punklook ist nur einer der zahlreichen Gegner, mit denen Sie sich bei Ed Hunter herumschlagen müssen.

Nach Queen, Aerosmith und Motorhead reiht sich nun auch Iron Maiden in die Reihe der Bands ein, die ihre Philosophie in ein Spiel packen. Blaze Bailey, seit 1994 Sänger der Band, verriet uns, was die Kultrocker dazu bewegte.

Wie wir bereits in unserer Februar-Ausgabe berichteten, engagierten Iron Maiden zur Umsetzung ihrer Ideen das Team von Synthetic Dimensions. Geplant war anfänglich eine Veröffentlichung von *Ed Hunter* zusammen mit dem neuen Album *Virtual XI*, was sich aus Termingründen jedoch nicht bewerkstelligen ließ. Die Verschiebung des Releases auf September dieses Jahres war für uns Grund genug, noch einmal einen Blick auf dieses Spiel zu werfen. Im Stil eines klassischen Ballerspieles kämpfen Sie aus der Ich-Perspektive an Schauplätzen, die sich an bekannten Covers der Band orientieren. „Wir wollten eine handfeste Story, die unsere Album-Covers zum Leben erweckt, und genau das haben wir erreicht“, schwärmt Blaze Bailey. Wer Iron Maiden kennt, sollte jetzt eigentlich wissen, daß ihn in diesem Spiel keine idyllischen Sommerwiesen erwarten werden – allen anderen sei gesagt, daß die Reise in eine verwahrloste Cyberpunk-Welt führen wird. Der glatzköpfige Hüne Eddie, der jedes Cover der Band ziert und auf den Konzerten regelmäßig als riesige Puppe zu bewundern ist, dient dabei als Aufhänger. „Für uns war Eddie eine willkommene Entschuldigung dafür, daß wir unsere Gesichter nicht auf den Platten zeigen mußten. Wir sind doch keine Popstars“, meint Blaze abschätzig lächelnd. Also spiegelt das Actionspiel die leidvolle Geschichte von Eddie wieder, wie er sich über die Alben der Band immer weiterentwickelt hat. Übrigens – selbst wenn Ihnen Eddie kein Begriff ist, stellt dies keinen Nachteil im Spiel dar. Die Programmierer von Synthetic Dimensions sorgten dafür, daß *Ed Hunter*, abgesehen von den Heavy Metal-Klängen, auch für moderne Techno-Jünger eine Herausforderung darstellt. Der nicht-lineare Spielverlauf macht es dem Benutzer unmöglich, das Verhalten seiner Gegner auswendig zu lernen oder zu berechnen. Immer wieder werden Ihnen von den Widersachern bösartige Hinterhalte gelegt – und entschließen Sie sich einmal dazu, eine andere Route einzuschlagen, so warten zahlreiche Gags und Überraschungen auf Sie.

3D-Effekte mit Brille

Sehr angetan ist Blaze auch von der Idee, den gespenstischen Friedhof-Level mit einer konventionellen Rot/Grün-3D-Brille durchwandern zu können: „Man hat den Eindruck, als würden die dreidimensionalen Objekte direkt aus dem Bildschirm herauswachsen.“ Neben diesem einzigartigen Feature, das mit Hilfe des MMX-Befehlssatzes verwirklicht wurde, dürfte sich der Einsatz einer Light Gun als gleichermaßen beeindruckend erweisen. Wem jetzt schon der Mund wäßrig gemacht wurde, der kann sich selbst einen kleinen Eindruck verschaffen, indem er sich das neue Video *The Angel and the Gambler* von Iron Maiden ansieht. Hier begegnet die Band in einer Weltraumbar den unglaublichsten Charakteren aus dem Spiel.

Derek dela Fuente ■
Jürgen Melzer ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Synthetic
Beginn	1997
Status	80%
Release	September ´98

Vergleichbar mit
Creature Shock,
The Hive



Airline Tycoon

Business-Class

Railroad Tycoon mit Flugzeugen plus Mad TV plus Theme Park plus Der Planer – das ist Airline Tycoon, eine originelle Wirtschaftssimulation mit Comic-Grafik von Spellbound Software, die kürzlich mit dem Perry Rhodan-Strategiespiel Operation Eastside erstmals aktenkundig wurden.



Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt (640x480 Bildpunkte, 65.000 Farben) aus der horizontal scrollbaren Panorama-Ansicht des Flughafen-Geländes.

Flugzeuge kaufen und warten, Kerosin ordern, Piloten und Stewardessen (im Fachjargon: Flugbegleiter) einstellen und feuern, die Werbetrommel rühren, sich ums leibliche Wohl der Fluggäste kümmern, zusätzliche Wartehallen, Sicherheitskontrollen und Abfertigungsschalter einrichten – so sieht Ihr Alltag als angehender „Airline Tycoon" aus. Weil Sie sich anfangs nicht gleich einen luxuriösen Highend-Flieger in den Hangar stellen können, müssen Sie sich zunächst eine der Schrottmühlen aus dem Flugzeugmuseum ausleihen. Später bestellen Sie dann maßgeschneiderte Maschinen mit allem erdenklichen Komfort. Haben Sie sich eine gewisse Zeit mit Auftragsflügen für andere Konzerne über Wasser gehalten, gründen Sie Ihre eigene Airline und organisieren Linien- und Pauschalflüge zu 48 Zielen in aller Welt. 20 Räume (Reisebüro, Werkstatt, Bank, Marketing-, Personalabteilung etc.) verteilen sich über das weitläufige Flughafengelände, das eine Größe von mehr als zehn (!) Bildschirmen aufweist und sich horizontal scrollen läßt. Ein Mausklick läßt Ihre Spielfigur „in Echtzeit" zum Ziel marschieren. Wenn Sie sich den mühseligen Fußweg durch den Airport sparen wollen, legen Sie sich Handy und Notebook zu, mit denen Sie immer und überall Zugriff auf sämtliche Büros haben. Im komplett animierten Flughafen tobt das Leben: Gerenderte Passagiere flanieren über die Flure, studieren die Zeitung, kaufen im Duty-free-Shop ein, stellen sich in der Warteschlange vor dem Check-in-Schalter an und unterhalten sich mit anderen Gästen. Wie sich die Flughafen-Besucher fühlen und über was sie gerade philosophieren, läßt sich an ihren kleinen, Theme Park-kompatiblen Denkblasen erkennen. Dadurch erfahren Sie, ob ein Passagier Hunger oder Durst hat, ob er sich langweilt oder ob er nach einer Toilette fahndet. Verläßt ein Fluggast den Flieger mit einem leicht grünlichen Antlitz, sollten Sie bei Gelegenheit ein ernstes Wörtchen mit dem Piloten reden.

Das fliegende Arbeitszimmer

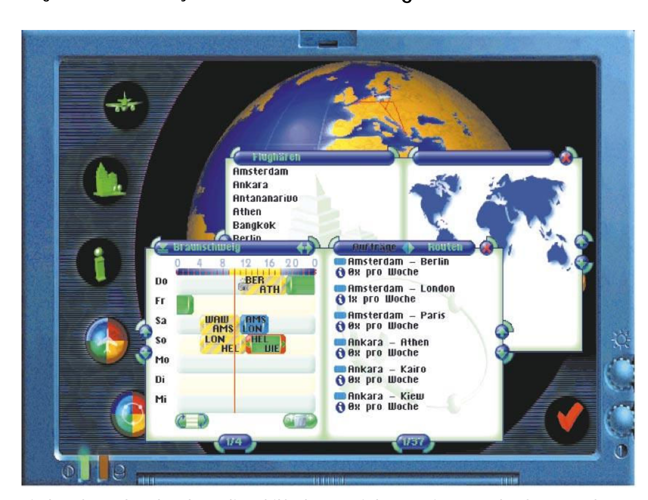
Warum soll es Ihnen besser gehen als der Lufthansa? Sie stehen in einem mörderischen Wettbewerb mit drei rivalisierenden „Airlines" und unterbieten sich gegenseitig mit Dumping-Preisen. Ist die Kriegskasse prall gefüllt, empfiehlt sich die Übernahme eines Kontrahenten durch den Erwerb größerer Aktienpakete an der Börse. Die für deutsche WiSims obligatorische Sabotage-Abteilung legt schon mal den Flugbetrieb der Computer-Gegner lahm oder sorgt für versalzene Mahlzeiten an Bord von Konkurrenz-Maschinen – dafür will „Arabair" allerdings feudale Geschenke aus dem Duty free-Shop sehen. Getreu der Devise „Wenn Du Deinen Feind nicht schlagen kannst, verbünde Dich mit ihm" erreichen Sie mit dem Eingehen von Allianzen kostengünstige Gemeinschaftsflüge sowie eine Ausweitung des Streckennetzes. Sobald ein Gewinn erwirtschaftet wurde, erwirbt man ein Bauteil eines Raumschiffs, das als Verkehrsmittel der Zukunft gilt. Die Airline, die als erstes ein solches Gefährt nebst Startrampe zusammenbaut, wird zum Sieger gekürt. Neben dem „freien Spiel" (in dem es keine konkreten Ziele gibt) warten auf Sie zusätzlich fünf spannende Missionen, bei denen Sie eine Aufgabe innerhalb einer bestimmten Zeit lösen sollen.

Petra Maueröder ■





Reisebüro und Werkstatt gehören zu den insgesamt 20 Airline Tycoon-Locations.



Ein komfortabler Flugplan-Editor hilft Ihnen bei der Abstimmung der Start- und Landezeiten. Rund 50 Ziele werden von Ihrer Flotte angeflogen.

FACTS

Genre	WiSim
Hersteller	Spellbound
Beginn	3. Quartal ´97
Status	90%
Release	Juli 1998

Vergleichbar mit

Mad TV, Theme Park





Zwischen den einzelnen Wertungsprüfungen haben Sie nur wenig Zeit, um die Schäden an Ihrem Wettkampfwagen einigermaßen in den Griff zu bekommen.

Colin McRae Rally
Schlammschlacht





Einhändig fahren – aber nur, um den nächsten Gang einzulegen.

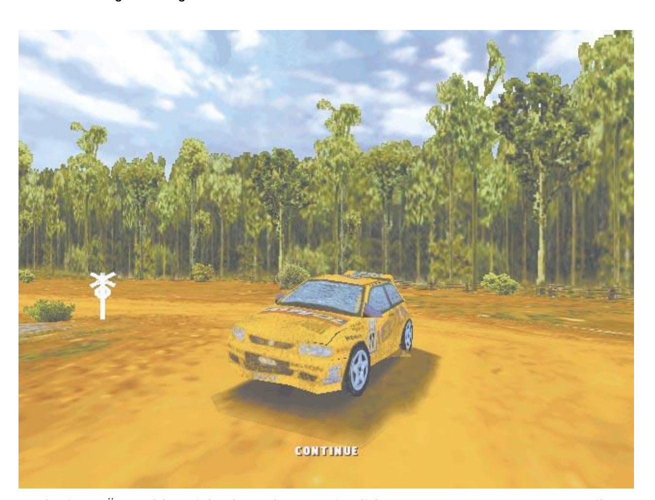
Kurz war die Verschnaufpause: Nach TOCA Touring Car präsentiert Codemasters nun eine weitere Rennsimulation mit Potential zum Dauerbrenner. Dabei bleiben die Engländer auch mit Colin McRae Rally ihrem obersten Gebot treu: Realismus und Spielspaß dürfen sich nicht ausschließen!

Wie schon der Titel verrät, verlieh Colin McRae – soeben Gewinner der Rallye Korsika – dem Spiel seinen Namen. Bei der Entwicklung griff das Team auf Ratschläge des erfahrenen Rennfahrers zurück, und zusätzlich konnte man seinen jahrelangen Beifahrer Nickey Grist dazu bewegen, für Sprachaufnahmen in ein Tonstudio zu kommen. Während der Fahrt über Stock und Stein wird man daher originalgetreue Kommentare hören können, die Grist normalerweise aus dem „Roadbook" abliest.
Codemasters greift auf die erfolgreiche Engine von *TOCA Touring Car* zurück und verbesserte diese in einigen Punkten. Die Modelle basieren zwar wieder auf eingescannten Bausätzen, allerdings verfügen die Fahrzeuge nun nicht mehr über knapp 350, sondern über mehr als 450 Polygone. Für das Spiel bringt das den entscheidenden Vorteil, daß auch der kleinste Schaden und Dreckspritzer grafisch dargestellt werden kann. Neben eingedellten Kotflügeln, zersprungenen Scheiben und zertrümmerten Scheinwerfern berücksichtigt die Simulation aber auch den Verschleiß anderer Wagenteile. Die Abnutzung von Getriebe und Motor kann die Leistungsfähigkeit des Fahrzeugs bis zu 60 Prozent beeinträchtigen – die Kontrolle über das Vehikel nimmt dementsprechend ab. Getreu den Wettkampfregeln stehen Ihnen in den Zeiten zwischen den Rennen nur kurze Pausen zur Verfügung, um diese Defekte zu beheben. Das Setup ermöglicht es aber darüber hinaus, die nächste Etappe genauer unter die Lupe zu nehmen und das Fahrzeug entsprechend der Witterung und den Fahrbahnbeschaffenheiten zu modifizieren. Im Modus „Championship" ist das kein leichtes Unterfangen, wenn man bedenkt, daß hier insgesamt 48 Wertungsprüfungen auf acht Austragungsplätzen zu absolvieren sind. Bei der Landschaftsdarstellung setzt Codemasters wieder auf den Simulationscharakter, so daß jede Strecke landestypisch mit Hunderten von individuellen Objekten nachempfunden wurde. Der Realismus setzt sich in der Fahrphysik der Boliden fort. Bei der Auswahl unter den zwölf verschiedenen Wagen dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Ob Sie nun mit Allrad (Audi Quattro) oder mit Frontantrieb (Seat Ibiza) unterwegs sind, das werden Sie bereits nach den ersten Metern feststellen, da die physikalischen Eigenschaften sehr realistisch umgesetzt wurden.
Um die Motivation für den Spieler auch dauerhaft aufrechtzuerhalten, haben die Entwickler kurzerhand die vor zwei Jahren eingeführten „Special Stages" übernommen. Auf einem Parcours, der eine Acht beschreibt, treten die Kontrahenten gleichzeitig gegeneinander an.

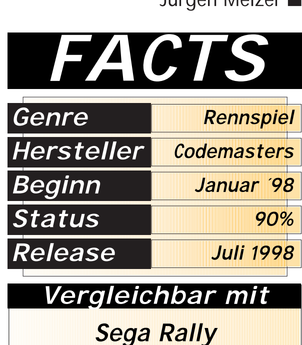
Unterstützung von Voodoo^2

Gespannt darf man auch auf die erweiterten Texturen unter Voodoo^2 sein, die unserer frühen Beta-Version wohl noch einige Staubwolken und Wasserfontänen hinzufügen dürfte. Ein weiteres Schmankerl ist die Force Feedback-Unterstützung. Sollte es Microsoft tatsächlich gelingen, das „zuckende Lenkrad" noch dieses Jahr auf den Markt zu bringen, so könnte das Fahrgenuß pur bedeuten.

Jürgen Melzer ■



Nach einem Überschlag sieht das Fahrzeug ziemlich verwüstet aus. Von nun an gilt es, mit zersprungenen Scheiben und einer verbeulten Motorhaube weiterzufahren.

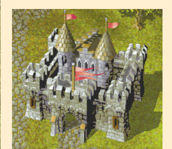


FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
Beginn	Januar '98
Status	90%
Release	Juli 1998

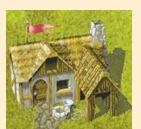
Vergleichbar mit
Sega Rally

KASERNE



Rekruten werden in diesem Gebäude mit Waffen, Rüstungen, Schilden und Pferden ausgerüstet.

BAUERNHOF



Das Korn für Mühle, Schweinezucht und Pferdestall stammt vom Bauernhof. Landwirte bestellen die umliegenden Felder und kümmern sich um die Ernte.

WAFFENSCHMIEDE



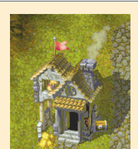
Ein Schmied kümmert sich um die Herstellung von Waffen aus Metall (Schwerter, Pixen, Armbrüste). Eisen und Kohle sind dafür die Voraussetzung.

KOHLEBERGWERK



Kohle wird vor allem in den Schmieden und Schmelzen in großen Mengen benötigt.

GOLDSCHMELZE



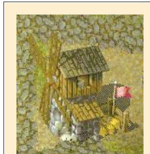
Aus dem Material der Goldmine entsteht hier Gold, wofür zusätzlich etwas Kohle erforderlich ist.

GOLDMINE



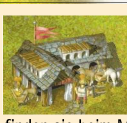
Gold ist für die Ausbildung von Handwerkern und Rekruten erforderlich. Die Goldvorkommen sind begrenzt und können nur mit entsprechenden Bergwerken abgebaut werden.

MÜHLE



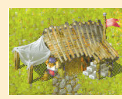
Mit dem Mehl aus der Mühle wird die Bäckerei beliefert. Das Getreide kommt direkt von den Bauernhöfen.

PFERDESTALL



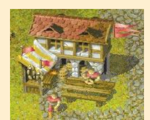
Sind die Jungpferde zu stattlichen Hengsten herangewachsen, finden sie beim Militär Verwendung.

STEINBRUCH



Der Steinmetz verarbeitet Gestein zu handlichen Ziegeln, die im Haus- und Straßenbau Verwendung finden.

METZGEREI



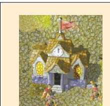
Jedes geschlachtete Borstenvieh wird zu köstlichen Würsten weiterverarbeitet, die im Gasthof serviert werden.

SÄGEWERK




Im Sägewerk werden die Baumstämme zu Brettern weiterverarbeitet, die anschließend auf Baustellen und in Werkstätten landen.

LAGERHAUS



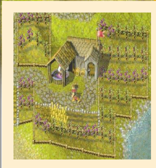
Überschüssige Waren werden im Lagerhaus deponiert.

BÄCKEREI



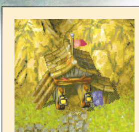
Ein Sack Mehl reicht für zwei Laibe knuspriges Brot, das die Wirtshaus-Besucher verzehren.

WEINGUT



Mit dem edlen Traubensaft versorgt der Winzer die trockenen Kehlen in den Gasthöfen.

ERZBERGWERK



Ein rötlicher Schimmer auf Berghängen deutet auf Eisenerz hin, das Sie mit Hilfe von Eisenbergwerken gewinnen.

Knights and Merchants

Die Siedler 2 ½

Unerträgliches Warten auf Die Siedler 3 – da kommt Topwares Knights and Merchants gerade recht. Und nicht ohne Grund werden Sie sich bei dieser Neuheit an ein Aufbau-Strategiespiel aus dem Hause Blue Byte erinnert fühlen: Programmierer Peter Ohlmann und die Grafiker Adam Sprys und Christoph Werner gehörten zum legendären Die Siedler 2-Entwicklerteam.



Angriffe wollen wohlüberlegt sein: Nach Kampfbeginn werden Sie zum Zuschauer.

Schweine suhlen sich wohlig grunzend im Schlamm, Holzfäller ziehen axtschwingend durch den Tann, Bauarbeiter zimmern aus Brettern und Steinen einen Bauernhof zusammen, der Schmied läßt mit mächtigen Schlägen ein massives Schwert auf seinem Amboß entstehen, und der Winzer im Weingut preßt durch energisches Herumstampfen im Bottich auch den letzten Tropfen Saft aus den eingesammelten Trauben heraus – so schön kann das Leben im 12. Jahrhundert sein. Ihre Karriere beginnt als untertäniger Hauptmann der Palastwache, der sich bis zum General hochdienen kann, indem die 15 Provinzen des Reiches für den entthronten König zurückerobert werden – da stören eigentlich nur noch die hartnäckigen Fürsten, die sich nur ungern aus ihren Ländereien vertreiben lassen.

In den vergangenen Monaten ist mit *Knights and Merchants* („Ritter und Händler") ein wunderschönes Spiel entstanden, das die Entwickler selbst in die Schublade „Strategische Wirtschaftssimulation" stecken und das von der Konkurrenz liebevoll auf den Namen „Die Siedler 2 ½" getauft wurde. In der Tat ähnelt das Spielprinzip frappierend dem Vorbild: Zum Beispiel müssen sämtliche Gebäude an das Wegenetz angeschlossen sein; erst dann bringen die Boten mehr als 20 verschiedene Güter (darunter Mehl, Eisenerz, Kohle, Waffen, Brot, Steine usw.) zu den jeweiligen Betrieben. Damit es zu keinen Staus auf den Straßen kommt, legen Ihre Arbeiter auf Wunsch auch breitere Wege an. Die Belieferung der Gebäude erfolgt automatisch: Vom Bergwerk wird das Eisenerz zur Erzschmelze gebracht; von dort gelangt es in Form von Eisen zum Schmied, wo es anschließend für die Produktion von Waffen eingesetzt wird. Aber: Die Rohstoffe (Kohle, Eisen, Gold) sind nicht unerschöpflich; irgendwann geht auch die größte Goldader zur Neige. Und dann haben Sie ein echtes Problem, denn für jeden ausgebildeten Arbeiter oder Kämpfer wird eine Goldmünze fällig.

Wehe, wenn sie losgelassen

In *Knights and Merchants* geht's im wahrsten Sinne des Wortes um die Wurst: Anders als in *Die Siedler 2* müssen Sie nicht nur Ihre Bergmänner mit Nahrungsmitteln versorgen, sondern die gesamte Bevölkerung. Meldet sich zwischendurch der kleine Hunger, traben die Handwerker in den nächstgelegenen Gasthof und stärken sich dort mit Schweinswürsten, Brot und Wein. Die Zutaten dafür stammen von den Bauernhöfen und Weingütern; die Größe der Äcker dürfen Sie selbst festlegen. Neben dem Aufbau eines komplexen Wirtschaftssystems stehen die Echtzeitkämpfe im Vordergrund – in beinahe jeder Mission werden Sie sich gegen einfallende Horden verteidigen und Feldzüge gegen Ihre Konkurrenten durchführen müssen. Miliz, Axtkämpfer, Schwertkämpfer, Bogenschützen, Armbrustschützen, Lanzenträger, Pikeniere, Späher und Ritter werden nicht nur mit den entsprechenden Waffen ausgestattet, sondern bekommen zusätzlich eine Leder- oder Eisenrüstung verpaßt. Jede Truppenart hat ihre Vor- und Nachteile: Zwar ist die hohe Trefferwahrscheinlichkeit der Armbrustschützen beachtlich, doch wenn sie erst einmal von Infanteristen in einen Kampf verwickelt werden, haben die Einheiten relativ wenig Überlebens-Chancen. Ausschlaggebend bei Feldzügen ist vor allem die Wahl der richtigen Formation: Im „Gänsemarsch" kommen die Soldaten zügiger voran, sind dafür aber anfällig für Attacken von den Flanken; Soldaten, die einen Feind von hinten oder von der Seite attackieren, fügen ihm deutlich mehr Schaden zu. Damit Sie nicht jeden Krieger separat steuern müssen, gehört zu jeder Truppe ein Hauptmann, der an einem Fähnchen erkennbar ist. Damit hat man eine komplette Gruppe von Kämpfern derselben Waffengattung unter Kontrolle. Formation und Truppentyp sind deshalb so wichtig, weil Sie nach Beginn von Kampfhandlungen nicht mehr in die Auseinandersetzungen eingreifen können.



Mit WarCraft 2-kompatiblen Icons werden Befehle erteilt.

Die Erfahrungen der ehemaligen Blue Byte-Mitarbeiter sind offensichtlich direkt in die Entwicklung von *Knights and Merchants* eingeflossen: Die 3D-Landschaft basiert auf ähnlichen Technologien wie die *Siedler 2*-Engine, nutzt also beispielsweise Gouraud Shading, um Höhen und Tiefen naturgetreuer darstellen zu können. Abgesehen von den rund 250 Texturen (sorgen für ein abwechslungsreiches Terrain mit Wiesen, Felsgestein, Wüstensand usw.) wurde die gesamte Grafik inklusive aller Gebäude und Figuren gerendert. Bei Auflösungen von 800x600 bzw. 1.024x768 Bildpunkten bleibt *Knights and Merchants* auch bei größeren Auseinandersetzungen schön übersichtlich. Für den Einsatz im Netzwerk wird Topware mindestens zehn Multiplayer-Karten mitliefern.

Petra Maueröder ■

FACTS

Genre	Strategie/WiSim
Hersteller	Topware
Beginn	1997
Status	70%
Release	August 1998

Vergleichbar mit
Die Siedler 2,
Lords of the Realm 2

Commandos – Hinter feindlichen Linien

Das halbe Dutzend

Der liebevolle Aufbau einer großen Basis sowie die mühsame Zusammenstellung einer schlagkräftigen Armee machen den Reiz von Echtzeit-Strategiespielen aus. Nimmt man diese beiden Elemente heraus, kann theoretisch kaum noch etwas Spielenswertes übrig bleiben – es sei denn, man spricht den Abenteurer und Agenten an, der in jedem von uns schlummert.







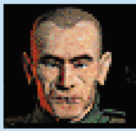
Wer hat sich nicht schon einmal in die Filmhelden aus älteren Hollywood-Schinken hineinversetzt, die wagemutig und wohlüberlegt ganze Armeen lahmlegen? Die dank einer ausgezeichneten Planung und intelligentem Verhalten im Einsatz mitten im Feindesland Brücken sprengen können, ohne dabei ein unnötiges Blutvergießen zu verursachen. Genau diesen Gedanken hat das bislang weitgehend unbekannte Softwarehaus Pyro Studios aufgegriffen. Wer an Filmen wie „Das dreckige Dutzend" oder „Die Kanonen von Navarone" gefallen findet, kennt bereits den Inhalt des Spiels und sollte es sich schnellstmöglich kaufen. Für alle anderen Leser sei hier die eigentlich nicht besonders originelle, aber bisher erstaunlich selten umgesetzte Spielidee kurz erläutert. Eine britische Spezialeinheit bekommt während des Zweiten Weltkriegs die Aufgabe, hinter den feindlichen Linien zu operieren, um strategisch besonders wichtige Ziele zu bekämpfen. Da auch der Gegner um die Wichtigkeit seiner Funkanlagen oder Ölförderstellen weiß, sind diese natürlich bestens bewacht, was einen sehr ungleichen Kampf zur Folge hat. Aus dem David-gegen-Goliath-Prinzip schöpft so mancher Actionfilm seine Spannung und läßt das Publikum mit den Hauptdarstellern mitfiebern. In Commandos tritt der Spieler an die Stelle der Schauspieler: Jedes Mitglied des Teams wird vom Spieler gesteuert, der seine Jungs möglichst geschickt die gestellte Aufgabe erledigen lassen und sie lebendig nach Hause bringen muß. Das scheint auf den ersten Blick einfacher zu sein, als es in Wirklichkeit ist. Im Gegensatz zu gängigen Echtzeit-Strategiespielen wie *C&C* oder *Starcraft* kann der Gegner nämlich nicht die komplette Karte einsehen und jeden Eindringling sofort erkennen. Nur was vor einem der computergesteuerten Soldaten geschieht, wird wahrgenommen und auf diverse Arten verarbeitet. Dennoch ist es alles andere als einfach und in vielen Fällen sogar unmöglich, sich von hinten einem Soldaten zu nähern und diesen unschädlich zu machen. Die Missionsdesigner haben nämlich dafür gesorgt, daß kaum ein Spielobjekt allzu lange unbeobachtet bleibt, egal ob es sich nun um einen Soldaten, ein Fahrzeug oder ein Gebäude handelt. Dazu hat jeder Soldat ein eigenes Gesichtsfeld, innerhalb dessen er feindliche Objekte, verletzte Kameraden und sogar Fußspuren erkennt. Sieht einer der Soldaten, wie sein Kollege gerade von einer Figur des Spielers gemeuchelt wird, eröffnet er gnadenlos das Feuer, ruft seine Kollegen und durchkämmt das Gelände. Die in diesem Genre bislang übliche Taktik, mit seinen Truppen einzelne Gegner zu überrennen und dafür eigene Verluste in Kauf zu nehmen, ist in Commandos zum Scheitern verurteilt.

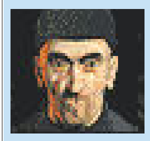
Neuland

Da auch die Programmierer Pyro Studios und der Hersteller Eidos Interactive wissen, daß die meisten Spieler völlig umdenken müssen, hat man dem Spiel ein gutes Tutorial spendiert und die ersten Missionen vergleichsweise einfach gestaltet. Aber bereits der erste Auftrag hat es in sich: Die Aufgabe besteht darin, mit dem Grenadier, dem Fahrer sowie dem Taucher eine Relaisstation zu zerstören, die auf einer Insel liegt. Unglücklicherweise landen die drei an völlig unterschiedlichen Stellen mit ihrem Fallschirm, so daß jeder zunächst auf sich allein gestellt ist. Der Grenadier, ein muskelbepackter Kämpfertyp, muß einen einzelnen Soldaten niederstrecken, um in die Nähe des Flusses zu gelangen. Ein Schuß mit seiner Pistole würde weitere Soldaten aufschrecken, also bleibt ihm nur sein Messer. Mit Hilfe des Spatens gräbt er sich in ein Schneefeld ein und wartet, daß die Patrouille vorbeikommt. Die sieht zwar die Spuren im Schnee, kann aber keinen Feind entdecken und bleibt daher ruhig. Sobald sie dem Grenadier den Rücken zukehrt, gräbt er sich aus und verwendet sein Messer. Um nicht zufällig vorbeikommende Gegner zu warnen, versteckt er den Leichnam an einer abgelegenen Stelle. Der Taucher hingegen findet in unmittelbarer Nähe ein aufblasbares Boot, das nur von einem gelangweilten Soldaten bewacht wird. Unter dem Einsatz seiner Harpune kann er es an sich nehmen und zum Fahrer auf die andere Seite des Flusses rudern. Der Grenadier klettert noch schnell über eine Mauer und schleicht sich im Rücken einer Straßenwache zu seinen Kameraden. Auf der Insel

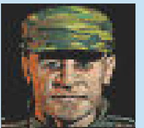
DER TRUPP

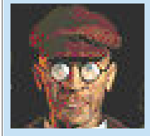

Der Grenadier kann Ölfässer schleppen und einen akustischen Köder bedienen.


Der Scharfschütze kann mit begrenzter Munition auf weite Entfernungen treffen.


Der Taucher kann Boote steuern und sich beliebig lange unter Wasser bewegen.


Der Sprengmeister hat zeit- und ferngezündete Bomben sowie Fallen und Zangen.


Der Fahrer kann jedes Fahrzeug kurzschließen und fahren, sowie MGs bedienen.


Der Spion tötet lautlos und kann sogar feindliche Soldaten strammstehen lassen.



DIE OBERFLÄCHE

Die Kameraden

Maximal sechs Kameraden plus ein „Gast“ können hier per Maus oder Tastatur angewählt werden. Die Tasten behalten stets ihre Funktion, während die Icons nicht immer an der gleichen Position sind.

Fortbewegung

Im aufrechten Gang können sich die Soldaten zwar schnell bewegen, sind aber auch aus großer Entfernung zu entdecken. Ein Mausklick veranlaßt die Soldaten, sich nur noch voran zu robben.

Landkarte

Eines der wenigen Zugeständnisse an die Spielbarkeit ist die Landkarte. Dort werden nicht nur die Positionen der eigenen Leute angezeigt, sondern auch die sämtlicher Gegner und Missionsziele.



Onlinehilfe

Bei Bedarf gibt die Onlinehilfe knappe Auskünft über Objekte auf dem Schlachtfeld. Dies ist vor allem zur Identifikation von zivil gekleideten Personen oder zur Feststellung der Eignung von Fahrzeugen sinnvoll.

Rucksack

Jeder Soldat hat seine eigene Spezialausrüstung dabei, die per Hotkeys oder Mausklicks auf den Rucksack ausgewählt werden kann. Sind mehrere Figuren aktiv, wird hier nur die Pistole angezeigt.

Kamerafenster

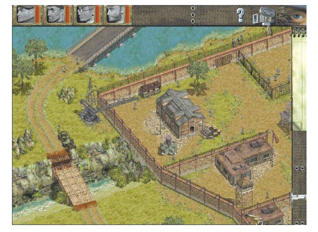
Der Bildschirm kann in maximal sechs Fenster aufgeteilt werden, die unabhängig voneinander funktionieren. Auf Wunsch folgt der Bildausschnitt einzelnen Objekten wie Fahrzeugen oder Soldaten.

Hilfsmittel

In jeder Mission wurden einige Hilfsmittel eingebaut, die dem aufmerksamen Spieler das Leben erleichtern. Trickreich versetzte Mauern, Boote, Ölfässer etc. sollte man nicht übersehen.

Sichtfeld

Jeder einzelne Soldat hat einen eigenen Sehbereich, der sich bei Bedarf anzeigen läßt. Nur was in diesem Dreieck geschieht oder verändert wurde, findet die Aufmerksamkeit der Spielfigur.



Aus dem Lager müssen Gefangene befreit und in den Norden gebracht werden. Die Schwierigkeit: Die geöffnete Zugbrücke läßt sich nur von der anderen Seite aus bedienen.

Erst seit sehr kurzer Zeit steht fest, daß Commandos doch nicht der Missionseditor beiliegen wird. Das professionelle Tool verlangt vom Designer sehr viel Arbeit.

IM VERGLEICH

Commandos	91%
Spec Ops	83%
Jagged Alliance	75%
Mortal Coil	50%
Seal Team	48%

Commandos findet nur schwer faire Vergleichspartner. Während *Spec Ops*, *Mortal Coil* und *Seal Team* nur inhaltlich verwandt, technisch aber eher dem 3D-Actionbereich zuzurechnen sind, ist das Strategiespiel *Jagged Alliance* rundenbasiert. Sollte *Jagged Alliance 2* tatsächlich den angekündigten Echtzeit-Modus aufweisen können, steht Commandos die erste ernsthafte Konkurrenz ins Haus.

besetzen sie schließlich die schlecht gesicherte MG-Stellung und sprengen die Relaisstation mit Hilfe von herumstehenden Ölfässern in die Luft.

Der Generalstab plant

Es gibt nicht den optimalen Weg zur Lösung der insgesamt zwanzig Missionen. So hätte beispielsweise der Fahrer einen Laster klauen, die Straßensperre durchbrechen und den Grenadier aufsammeln können. Hätte der Grenadier seinen fernsteuerbaren Geräuscherzeuger eingesetzt, wären möglicherweise keine Personen zu Schaden gekommen. Die Alternativen an dieser einen Stelle zeigen die ungeheure Vielfalt, die *Commandos* zu bieten hat. In jedem Fall ist jedoch zunächst Denken angesagt. Während man die ersten Missionen noch gut überschauen kann, sollte man vor den späteren Missionen erst einmal in Ruhe die Karte betrachten. Welche Wege führen zum Zielort? Wo befinden sich Hilfsmittel wie Boote oder Ölfässer? Welche Routen haben die einzelnen Patrouillen? Welche Positionen sind uneinsehbar? Erst wenn solche Fragen geklärt sind, sollte man die Mission angehen. Dabei schadet es nicht, selbst ein wenig militärisch zu denken. Vorsichtshalber am Boden entlangzukriechen oder an Mauern entlangzulaufen ist beispielsweise stets eine gute Idee. Einen Fluchtwagen zu besorgen ist ebenfalls empfehlenswert, und ganz Wagemutige können sogar einen Kameraden als Köder verwenden, um einen Gegner von seiner Stellung weg zu locken.

Am Ende einer besonders langen und schweren Mission muß man sich ein Flugzeug klauen, um nach Hause zu kommen. Solche kleinen Gemeinheiten verlängern den Spielspaß.

Seh- und Hörspiel

Einige wenige Missionen sind derart riesig und mit Gegnern übersät,



TESTCENTER — COMMANDOS

ALLGEMEINES

Anzahl der Levels:
20 Missionen in 4 Ländern
Anzahl der Tutorials:
7 Theorie
7 Praxis
Anzahl der Einheiten:
7 eigene Einheiten
3 gegnerische Einheitenklassen
3 Fahrzeugklassen
Schwierigkeitsstufen:
Nicht wählbar
Multiplayer-Unterstützung:
Maximal sechs Spieler im TCP/IP-Netzwerk, sowohl LAN als auch Internet. IP-Adresse des Servers muß bekannt sein.
Speicherfunktion
Zehn Speicherplätze und ein Schnellspeicherplatz. Speicherung an beliebiger Stelle im Spiel.

SOUND

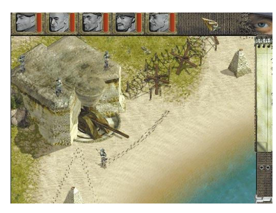
Die Hersteller haben auf eine Musikuntermalung verzichtet, um den realistischen Eindruck des Spiels nicht zu zerstören. Der Verzicht auf Stereo- oder 3D-Sound erlaubt leider keine Ortung von Geräuschen außerhalb des Bildschirms.
Musik im Audio-Format:
Nicht vorhanden

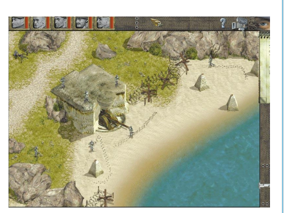
INSTALLATION

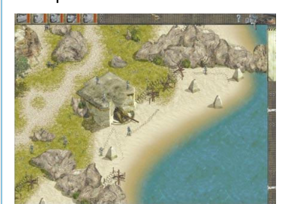
Die Installation stellt das Kopieren der kompletten Missionsdaten zur Wahl.
Gemessen mit einem 12xCD-ROM
Ladezeiten mit 69 MB (klein):
Befriedigend
Ladezeiten mit 131 MB (groß):
Sehr gut

DIE GRAFIK

Während ein durchschnittlicher P133 gerade noch mit einer Auflösung von 512x384 Bildpunkten zurechtkommt, darf man einem P166 durchaus 640x480 Bildpunkte zumuten. Höhere Auflösungen senken die Grafikgeschwindigkeit, so daß sich sogar ein P333 mit 800x600 Bildpunkten zufrieden geben muß. Obwohl die Darstellung zoombar ist, dient eine höhere Auflösung der besseren Übersicht.


In der niedrigsten Auflösung ist nur ein kleiner Bereich der Karte sichtbar.


Die zweithöchste Auflösung bietet das Optimum an Übersicht.


Kleine Objekte und langsame Darstellung in der höchsten Auflösung.

DIE PERFORMANCE

Getestet wurde auf einem Pentium 200 MMX mit 64 MB RAM. Es wurde jeweils eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten gewählt. 3D-Beschleunigerkarten werden nicht unterstützt, dafür die vier Auflösungen 512x384, 640x480, 800x600, 1024x768

Getestet wurde auf Pentium-Rechnern mit 32 MB RAM und einer Riva 128-Karte jeweils bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten.

Grafikkarten

Voodoo 2 *1	Voodoo 1 *1	Riva 128	Rendition 2200	Ati Rage Pro	Power VR	Software *2
–	–	97	100	93	97	–

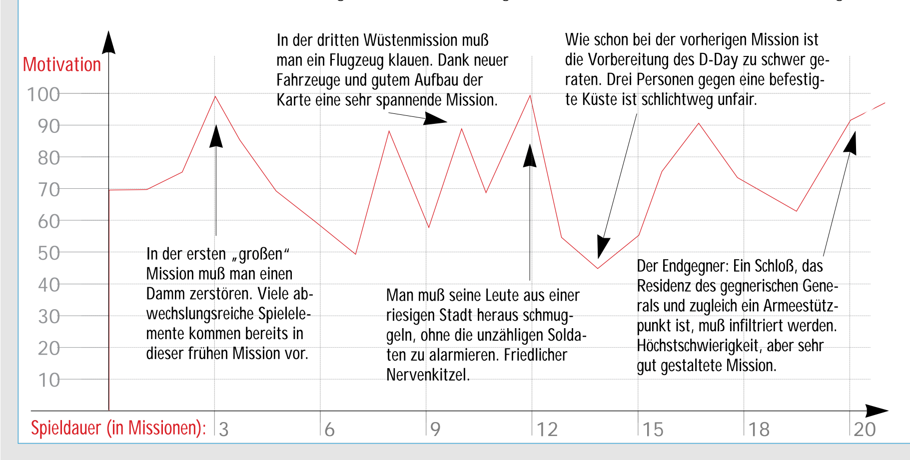
Prozessoren

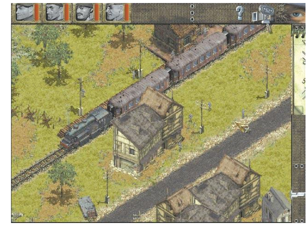
Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200	Pentium 300
74	89	98	100

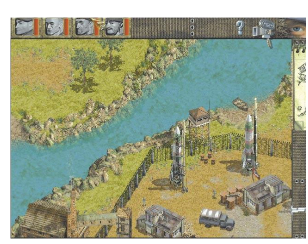
*1 nicht unterstützt *2 getestet wurde die 2D-Performance der Karten, eine Software-Wertung entfallt

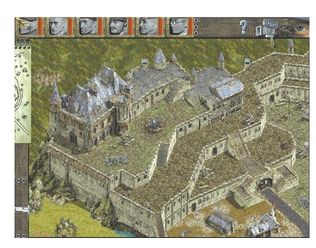
DIE MOTIVATIONSKURVE

Commandos verfügt über einen relativ hohen Schwierigkeitsgrad, daher schwankt die Motivation zwischen Lust und Frust - manchmal haben es die Designer einfach ein wenig übertrieben und stellen fast unlösbare Aufgaben.




Hinter dem Zug kann man unentdeckt den Schienen folgen, um den Panzerwagen links unten zu kapern.


Allein in diesem Ausschnitt findet sich ein Boot, ein LKW, Sprengstoff, Öl, eine MG-Stellung und drei Soldaten.


Der Hersteller veranschlagt zehn Stunden für die Erfüllung der letzten und größten Mission.

daß Commandos mehr an ein Denkspiel erinnert als an ein Echtzeit-Strategiespiel. Der weitaus größte Teil der Einsätze ist jedoch fair gestaltet und erzeugt während des Spiels eine ungeheure Spannung. Der Nervenkitzel ist vor allem den sensorischen Fähigkeiten der gegnerischen Einheiten zu verdanken. So schwenken sie beim Laufen stets ihren „Blick“ umher, und reagieren auf alles, was sie sehen. Entdecken sie etwa eine Fußspur, verlassen sie ihre vorgegebene Route und folgen den Spuren. Eine Figur des Spielers, die sich logischerweise am Ende dieser Fußspuren befindet, wird festgenommen und in den Kerker gesperrt. Hat der entsprechende Soldat zuvor einen Schuß gehört oder gar einen verletzten Kameraden entdeckt, wird er das Teammitglied des Spielers ohne zu zögern erschießen. Die computergesteuerten Infanteristen versuchen sogar, durch Rufe ihre Kameraden zu alarmieren, woraufhin die Sirenen heulen und alle verfügbaren Truppen das Gelände durchkämmen. Findet man rechtzeitig den Alarmknopf, verschwinden die Verstärkungstrup-



Durch die Explosion des großen Gastanks wurde der Alarm ausgelöst. Glücklicherweise steht ein unbewachter LKW herum, den die fünf Männer als stabilen Fluchtwagen zum Durchbrechen der Schranke verwenden können.

Startpunkt

1 Nicht immer befinden sich zu Beginn einer Mission alle Soldaten an einer Stelle.

Damm

17 Missionsauftrag: Sprengen Sie den Damm mit Hilfe des Sprengstoffs im feindlichen Lager.

MG-Stellung

16 Hat man erst einmal die MG-Stellung erobert, kann man den Damm problemlos überqueren.

Sprengstoff

15 In wenigen Fällen ist man mit Sprengstoff ausgestattet, normalerweise „borgt" man ihn sich aus.

Uniform

14 Mit Hilfe der Uniform kann der Spion unerkannt an feindlichen Truppen vorbei laufen.

STATEMENT

Endlich wurde das Einerlei der C&C-Clones durchbrochen. Die erfrischende Umsetzung einer bestechenden Spielidee könnte die neuen Impulse geben, die der Spielemarkt seit langem braucht. Aber nicht nur deshalb kann man sich auf *Commandos – Hinter den feindlichen Linien* freuen. Die aufwendigen Missionen richten sich ebenso an den Denker wie an den Strategen und den intelligenten Actionfreund. Die Grafik stimmt, die Bedienung ebenso und auch die „Künstliche Intelligenz" überzeugt. Und das wichtigste: das Spielen von *Commandos* macht einfach Spaß.

pen wieder in ihren Baracken. Da die Gegner nur in einem bestimmten Umkreis sehen und hören, gibt es fast immer die Möglichkeit, sich völlig unerkannt durch das Land zu bewegen. Aber wie im wirklichen Leben besteht auch in *Commandos* immer die Chance, daß man einen Gegner übersehen oder die Hörweite unterschätzt hat. Das einzige Ärgernis an *Commandos* ist die Tatenlosigkeit der eigenen Spielfiguren. Führt man gerade einen einzelnen Soldaten durch die Landschaft, lassen sich die anderen klaglos von einer zufällig vorbeilaufenden Patrouille abschießen. Wenigstens der Versuch der Gegenwehr könnte versöhnlich stimmen – aber sie stehen da und rühren sich nicht, bis sie schließlich umfallen. Doch zurück zu den positiven Eigenschaften von Commandos. Die Pyro Studios haben es geschafft, jeder Mission ein völlig eigenes Gesicht zu geben. Nicht nur die verwendeten Hintergrundgrafiken wechseln sich ab (gespielt wird im verschneiten Norwegen, in Nordafrika, an der französischen Atlantikküste sowie in Deutschland), auch die Kombination aus den insgesamt sechs Spezialisten und vor allem die Wege zum Ziel präsentieren mit jeder Mission ein neues Spiel.

Erfolgreicher Frühstart

Technisch gesehen ist *Commandos* nach Ansicht von Eidos Interactive nahezu perfekt. Dieser Umstand hat das Softwarehaus dazu veranlaßt, den Erscheinungstermin des Spiels vom Herbst in den Frühsommer vorzuverlegen – ein im Spielebereich äußerst seltener Vorfall. Tatsächlich findet sich fast nichts, was dem Spiel oder seiner Benutzeroberfläche vorzuwerfen wäre. So läßt sich das Blickfeld eines Gegners einblenden und ein Ort vorab auf Uneinsehbarkeit überprüfen. Der Bildschirm kann in bis zu sechs Fenster aufgeteilt werden, um die Soldaten oder besonders kritische Punkte stets im Auge zu behalten. Der dargestellte Ausschnitt läßt sich sogar an einzelne Objekte koppeln, wodurch die

MULTIPLAYER

Bei *Commandos* wurde der Kooperationsgedanke erstmals in einem Echtzeit-Strategiespiel konsequent umgesetzt. Es gibt keine Möglichkeit, gegeneinander zu spielen, sondern man ist komplett der gemeinsamen Sache verpflichtet. Gespielt wird auf den üblichen Karten, wobei nur solche zur Auswahl stehen, die von der Anzahl der Mitspieler auch sinnvoll bespielt werden können. Wollen beispielsweise vier Personen miteinander spielen, können solche Karten nicht gewählt werden, die für drei oder weniger Soldaten gestaltet wurden. Wohl aber solche für fünf bis sieben Soldaten: in diesem Fall übernimmt mindestens einer der Mitspieler die Steuerung von mehr als einem Soldaten. Der Vorteil des Multiplayer-Modus liegt auf der Hand: Da man gleichzeitig alle Soldaten an den verschiedensten Stellen der Landkarte im Auge hat und steuern kann, ist es wesentlich einfacher, den Gegner zu umzingeln oder neugierige Patrouillen abzufangen. Die Faszination dieses Modus ist sogar noch größer als das Einzelspiel, da man hier eine Art Verantwortung für das Überleben der anderen Spielfiguren übernimmt und nicht alleine schuld am Scheitern einer Mission sein will.



Hat man der Weg einer Patrouille erforscht, kann man Fallen aufstellen oder sich im Sand vergraben.



Für diese Antenne besitzt man zwei Packungen Sprengstoff. Im dritten Gebäude befinden sich feindliche Truppen.





MISSIONSAUFBAU

Schnee
2 In Schnee und Sand kann sich der Grenadier eingraben und wird so unsichtbar.

Spuren
3 Auf weichem Untergrund hinterläßt man Spuren, die von den Wachen entdeckt werden können.

Patrouillen
4 Gegner laufen auf fest definierten Pfaden, solange sie nichts ungewöhnliches entdecken.

Gebäude
5 In den meisten Gebäuden können sich die eigenen Soldaten verstecken.

Gefängnisge-
6 Bei Alarm kommen aus dem Garnisonsgebäude gegnerische Truppen zur Unterstützung.

Gefängnis
7 Gefangene werden in die Zelle gesteckt, aus der sie wieder befreit werden können.

Elektrischer
8 Der Zaun kann von dem Sappeur aufgeschnitten werden, sobald der Strom abgeschaltet ist.

Mauern
9 Die kräftigeren Soldaten können über Mauern klettern, sind dabei aber sehr langsam.

Boot
13 In vielen Missionen kann man kleine Boote, Lastwagen und sogar Panzer ergattern.

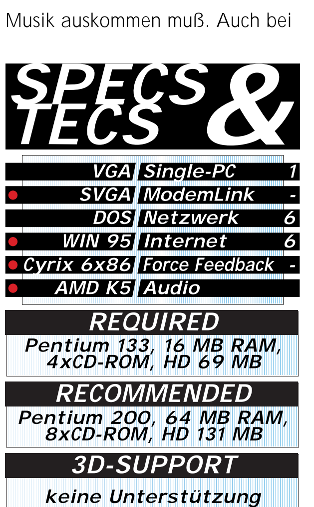
Schalter
12 Der Taucher kann beliebig lange unter Wasser bleiben und ist für die Gegner unsichtbar.

Wasser
11 Für Elektrozäune, Alarmanlagen etc. gibt es meist einen gut versteckten Schalter.

Klippen
10 Man kann seine Leute über Felshänge schicken, wobei sie eine gute Zielscheibe abgeben.

Landschaft selbständig scrollt. Für noch mehr Überblick kann jedes Fenster stufenlos gezoomt werden. Die Steuerung der Spielfiguren ist auf mehrere Arten möglich: Entweder wählt man sie mit den Icons am oberen Fensterrand oder mit Tastaturbefehlen an, oder man klickt direkt mit der Maus auf den jeweiligen Körper. Auch das Ziehen von Rahmen ist möglich, um mehrere Figuren zu gruppieren. Die Waffen, Erste-Hilfe-Packs und sonstigen Hilfsmittel eines angewählten Soldaten erscheinen in einem Rucksack am Bildschirmrand. Mit der Maus oder per Tastatur wählt man den zu benutzenden Gegenstand aus und setzt ihn ein. Eine skizzierte Landkarte gestattet den direkten Sprung zu einem beliebigen Ort und zeigt darüber hinaus auch die Position aller Einheiten im Einsatzgebiet an. Die Grafik scheint viel zu schön, um wahr zu sein. Jedes Objekt auf dem isometrischen und dreidimensionalen Terrain wurde gerendert und wirft einen akkuraten Schatten auch auf bewegliche Objekte. Wachestehende Soldaten rauchen Zigaretten, machen Turnübungen oder trinken Kaffee, riesige Züge fahren über die Gleise und ausgewachsene Patrouillenboote befahren die Gewässer. Dennoch ist die Grafik auch auf Mittelklasse-Rechnern ausreichend schnell, um eine hohe Auflösungen und Bildwiederholraten bieten zu können. Vergrößert man die Darstellung bis zum Maximum, sieht man einen Grund für die gute Performance: Alle Objekte sind flache Bitmaps, die beim Vergrößern in grobe Pixel verlaufen. In üblichen Vergrößerungsstufen ist dies jedoch nicht erkennbar und der plastische Eindruck ist tadellos. Akustisch haben sich die Pyro Studios etwas zurückgehalten, da auf den Einsatz von Musik verzichtet wird. Selbst wenn in Hollywood-Filmen stets eine spannungsgeladene Musik die besonders dramatischen Momente untermalt, haben sich die Programmierer für den Realismus entschieden, so daß der Spieler während der Missionen ohne Musik auskommen muß. Auch bei den Soundeffekten wurde nichts erfunden, was es nicht auch im wirklichen Leben zu finden gibt: Das Zirpen der Grillen, militärische Befehle, Schüsse und einiges mehr sind das gesamte akustische Repertoire des Spiels.

Harald Wagner ■



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
● SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	6
● WIN 95		Internet	6
● Cyrix 6x86		Force Feedback	-
● AMD K5		Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 69 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 131 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Echtzeit Strategie

Grafik	82%
Sound	74%
Handling	76%
Multiplayer	95%
Spielspaß	**91%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. DM 100,-

Hexplore

Monsterhatz

Hexplore wurde in den letzten Wochen stets unter dem Titel Gauntlet 3D gehandelt. Schwierigkeiten bei der Lizenzvergabe machten diesen Namen allerdings unmöglich, so daß Infogrames zu dem ursprünglichen Titel zurückkehren mußte.



Im Kampfgetümmel verliert man schnell die Kontrolle über seine kleine Heldentruppe. Die einzelnen Charaktere lassen sich nur über die Porträts anwählen.

Die Hintergrundgeschichte setzt auf bewährte Elemente: Eine tobende Horde von Dämonen überfällt ein Lager friedlicher Pilger, befördert einen Großteil davon ins Jenseits und nimmt den traurigen Rest schließlich gefangen. Nur ein einziger Abenteurer kann dem Blutbad entkommen. Sie schlüpfen in seine Rolle, schwören Rache und ziehen fortan durch das Land, um die einfallenden Monsterhorden in ihre Schranken zu weisen. Da Sie alleine vermutlich kaum gegen die finsteren Kreaturen bestehen können, sollten Sie im Laufe des Spiels vom Computer gesteuerte Charaktere anheuern. Insgesamt bieten drei verschiedene Klassen ihre Dienste an. Jeweils vier Barbaren, Bogenschützen und Magier wollen Sie auf Ihrer Reise begleiten, alle unterscheiden sich durch bestimmte Eigenschaften. So schlägt der eine Barbar ein wenig schneller zu, der andere landet hingegen präzisere Treffer. Maximal vier Charaktere können in die Gruppe aufgenommen werden, deshalb sollte man seine Weggefährten auch sehr sorgfältig auswählen.

STATEMENT

Hexplore ist für Liebhaber einfach gestrickter Monsterjagden sicherlich interessant. Die großzügig gestaltete Landschaft bietet viel Freiraum für Erkundungszüge, und auch die Interaktion mit den Bewohnern des Königreichs ist gelungen. Daß die Motivation nach einiger Zeit stark abbaut, liegt zum einen an der etwas dürftigen und nicht mehr zeitgemäßen Präsentation, zum anderen am unglücklich designten Benutzer-Interface. Wer die Wartezeit auf *Diablo 2* oder *Baldur's Gate* verkürzen möchte, sollte sich *Hexplore* einmal ansehen.

Klassischer Spielablauf

Der Spielablauf erinnert in der Tat ein wenig an den Klassiker *Gauntlet*. Es geht hauptsächlich darum, Monster zu vermöbeln – auch wenn das eine oder andere Puzzle für ein wenig Abwechslung sorgt. Eigentlich konzentriert man sich aber auf die Entwicklung der Helden und das Beschaffen besserer Gegenstände. Das Interface ist recht komfortabel, hat aber ein entscheidendes Manko: Die einzelnen Mitglieder der Gruppe lassen sich nur durch einen Mausklick auf das Porträt anwählen. Bei hektischen Kämpfen ist dieses System relativ unbrauchbar, und man muß sich darauf konzentrieren, nicht mehr Schläge einzustecken als auszuteilen.

Die Grafik macht einen soliden, aber keineswegs zeitgemäßen Eindruck. Zwar gibt es immer kleine Effekte und Spielereien, mit Referenzspielen wie *Diablo* kann sich *Hexplore* aber auf keinen Fall messen. Gerade bei einem Spiel, in dem vorwiegend gegen Monster gekämpft wird, ist eine ansprechende optische Präsentation wichtig.

Oliver Menne ■



Die Spielumgebung läßt sich in alle Richtungen drehen und rotieren. Diese Funktion muß oft eingesetzt werden.



Die Gespräche mit der Bevölkerung wurden zwar nicht spektakulär aufbereitet, sorgen aber für Abwechslung.



Die altbackene Grafik schlägt sich auf Dauer negativ auf die Motivation nieder.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	4
●	WIN 95	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM 4xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	51%
Sound	62%
Handling	68%
Multiplayer	70%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM80,-



Game, Net & Match

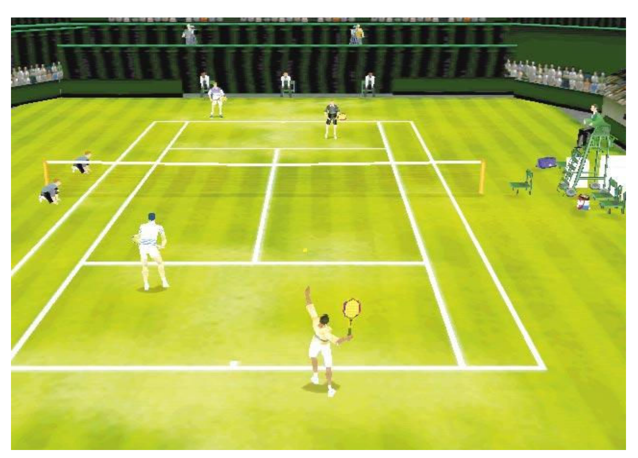
Ball im Netz

Angesichts der hohen Qualität aller jüngeren Blue Byte-Veröffentlichung, warteten wir schon seit Wochen gespannt auf die spielbare Version des Great Courts 2-Nachfolgers Game, Net & Match. Der Test brachte Stärken im Multiplayer-Modus zu Tage, enttäuschte aber in mancher Hinsicht.

Genau 10 Jahre ist es jetzt her, daß die Mülheimer Programmierer Thomas Hertzler und Lothar Schmitt unter dem Namen „Blue Byte" den Schritt zur Selbständigkeit wagten. Blue Bytes erste Veröffentlichung, die Tennis-Simulation *Great Courts*, wurde auf Anhieb zum Erfolg. Ein Nachfolger ließ nicht lange auf sich warten – und auch *Great Courts 2* zählte lange zu den Referenzprodukten im Genre. Mit *Game, Net & Match* wollen die mittlerweile prominent gewordenen Spieledesigner an den Erfolg dieser Reihe anknüpfen. Auf dem Papier klingen die Features auch durchaus vielversprechend: die offerierten Spielmodi reichen vom Training über Einzel-, Doppel- und Netzwerkpartien bis hin zur kompletten Saison mit 169 Spielen. Man hat die Wahl zwischen 12 vordefinierten Spielercharakteren (6 männliche und 6 weibliche), deren Fähigkeiten sich von Match zu Match sogar automatisch verbessern. Wer lieber einen individuellen Charaktere steuern möchte, kann sich anhand der Attribute Vorhand, Rückhand, Volley, Aufschlag, Schnelligkeit und Stärke seinen eigenen Star zusammenstellen. Ein besonderes Augenmerk wurde auf die Multiplayer-Tauglichkeit gelegt. Mit der richtigen Hardware (MS Sidewinder Gamepad) lassen sich an einem einzelnen PC Tennis-Matches mit bis zu vier Spielern austragen. Ebenfalls beachtlich: über eine Internet-Verbindung können Partien mit Gegnern aus der ganzen Welt arrangiert werden.

STATEMENT

Ehrlich gesagt weiß ich selbst nicht genau, was ich von Game, Net & Match halten soll. Der Spaß im Single-Player-Modus ist wegen des lächerlich niedrigen Schwierigkeitsgrades von viel zu kurzer Dauer. Und warum sollte man sich fünf verschiedener Schlagtasten bedienen, wenn man schon mit dem „einfachen Grundschlag" jeden KI-Gegner naß macht? Wer gerne im LAN oder Internet spielt, kann einen Kauf aber durchaus in Erwägung ziehen: im Wettstreit gegen menschlichen Widersacher erreichen Motivation und Spielspaß ein durchaus konkurrenzfähiges Niveau.



Die Grafik ist dank 3Dfx- und D3D-Unterstützung sehr flüssig und schnell. Allerding trüben spärliche Animationen und hölzerne Spielerbewegungen die Suppe.

Die verschiedenen Schlagtechniken der Polygonspieler können Sie innerhalb von Minuten erlernen: Neben dem Grundschlag, dem Topspin, dem Slice und dem Lob gibt es auch für angeschnittene Bälle jeweils eine eigene Joypad-Taste. Mit der überschwenglichen Optionenvielfalt kann die 3Dfx- bzw. Direct3D-beschleunigte Grafik leider nicht mithalten. Zwar gibt es fünf verschiedenen Kameraperspektiven und einen durchwegs flüssigen Bildaufbau, die Spieler-Animationen wirken aber etwa im Vergleich zu EA Sports' *FIFA*-Kickern überaus hölzern und unnatürlich. Wenig rosiges gibt es vom Ein-Spieler-Modus zu berichten: Schon nach zwei, drei Stunden ist die KI der menschlichen Herausforderung nicht mehr gewachsen.

Thomas Borovskis ■



Das Charaktersystem unterscheidet sechs verschiedene Attribute. Außerdem wählbar: Aussehen und Trikotfarbe



Die zwölf vordefinierten Tennisspieler (sechs Männer, sechs Frauen) haben eigenartige Namen: etwa Steffi Barilla...



Game, Net & Match kann vier unterschiedliche Bodenbeläge simulieren (hier Beton).

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	4
●	SVGA	ModemLink	4
	DOS	Netzwerk	2
●	WIN 95	Internet	2
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 247 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Sportspiel

Grafik	60%
Sound	55%
Handling	80%
Multiplayer	75%
Spielspaß	**55%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 90,-

Judge Dredd Pinball

I´m the Law

In der Spielhalle längst selbstverständlich, auf dem PC eine echte Neuheit: Zum ersten Mal erscheint ein Flipperspiel, das auf eine bekannte Lizenz zurückgreift. Judge „I´m the Law" Dredd diente als Vorlage für das Debüt der englischen Spieleschmiede Pinball Games.

Der Name ist bei Pinball Games Programm. Die pfiffigen Engländer wollen sich in Zukunft hauptsächlich auf Flipperspiele konzentrieren. Der Anfang wurde jetzt mit *Judge Dredd Pinball* gemacht, schon bald soll aber ein Tisch erscheinen, der sich rund um das Thema Fußball dreht. Die Programmierer sind allerdings auch keine Unbekannten in der Branche. Die meisten Mitarbeiter tüftelten bereits für Virgin an *Tilt!*, einem Flipper, der Kennern des Genres sicher gut in Erinnerung haften geblieben ist. Damals mußte sich das Team der übermächtigen Konkurrenz aus dem Hause Empire geschlagen geben, aber vielleicht gelingt es ja jetzt, *Pro Pinball: Timeshock* zu übertreffen...

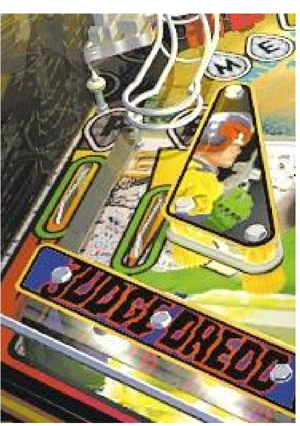
Der Richter

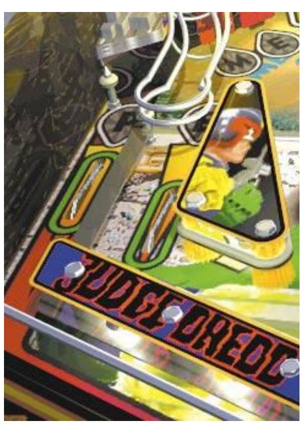
Kennen Sie Judge Dredd? In der Zukunft wurde das Gerichtswesen komplett auf den Kopf gestellt. Richter ziehen schwer bewaffnet durch die Mega Cities und machen Gauner und Halunken gleich auf frischer Tat dingfest, führen eine kurze Verhandlung und verurteilen den Gefangenen an Ort und Stelle. Dredd ist der härteste unter allen Richtern, er ist das Gesetz. So erzählen es zumindest zahlreiche Comics, die sich um die Kultfigur drehen. In der breiten Öffentlichkeit bekannt geworden ist *Judge Dredd* wohl durch den gleichnamigen Kinofilm mit Sylvester Stallone – auch wenn Fans der Serie mit dem völlig falsch dargestellten Charakter ihres Helden nur wenig anfangen konnten.
Das Flipperspiel bezieht sich auf viele bekannte Szenen aus dem Comic und verfügt über entsprechend gelungene Sound- und Sprachsamples, die das Geschehen gut einfangen.

Drei Auflösungen

Wie man es von guten Flippern mittlerweile gewöhnt ist, bietet auch *Judge Dredd Pinball* verschiedene Auflösungen und Farbtiefen an. Egal, ob Sie sich für 640x480, 800x600 oder 1024x768 Bildpunkte entscheiden, gescrollt wird bei *Judge Dredd Pinball* auf keinen Fall. Unabhängig von der Auflösung wird stets der komplette Tisch dargestellt, um den größtmöglichen Überblick zu bieten. In puncto Farbtiefe hat man die Möglichkeit zwischen 8-Bit und 16-Bit zu wählen. Welche Alternative für Sie sinnvoll ist, hängt stark von Ihrem Rechner ab. Der größte Teil der benötigten Rechenleistung wird für das Rendering der Kugel benötigt, in der sich die jeweilige Umgebung spiegelt. Sollte die Kugel also leicht ruckeln, so empfiehlt es sich, sowohl mit der Auflösung als auch mit der Farbtiefe nach unten zu gehen – schließlich läßt sich ein Flipper nur einwandfrei spielen, wenn der Ball flüssig und reibungslos über den Tisch läuft. Ist diese Voraussetzung erfüllt, so verfügt *Judge Dredd Pinball* über eine sehr realistische Ballphysik, die sich mit der von *Pro Pinball:*







Judge Dredd Pinball bietet drei verschiedene Auflösungsstufen: 640x480, 800x600 und 1024x768 Bildpunkte (von oben nach unten).



Die Justiz-Rampe führt zum Turm der Gerechtigkeit. Hier gibt es nach dem Zufallsprinzip entweder einen sofortigen Multiball oder 50 Millionen Punkte.

Die sogenannte Mega-Spirale führt zur Justiz-Rampe und kann insgesamt bis zu vier Kugeln fassen, die beim Multiball schließlich alle gleichzeitig freigegeben werden. Ein schwieriger Schuß, der sehr viel Übung erfordert.

Die Patrouillen-Rampe aktiviert verschiedene Modi, wie beispielsweise Power Flippers (stärkere Schußkraft) oder rotierende Spinners, die für zusätzliche Punkte auf dem Konto sorgen können.

Dredd´s Lock hat eine ganz besondere Funktion. Dieser Schalter muß betätigt werden, um abgeschaltete Modi wieder zu aktivieren.



Das konfuse 3D Ultra Pinball 3 geht zwar grafisch gerade noch durch, spielerisch läßt sich dieser Flipper aber nicht mit Judge Dredd Pinball vergleichen.



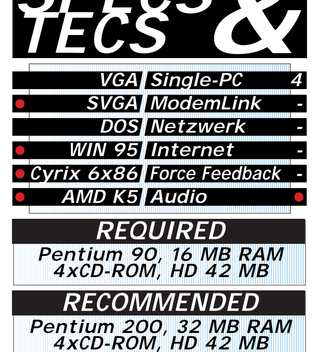
Pro Pinball: Timeshock bleibt der beste Flipper im Feld. Die Grafikqualität ist zwar nahezu identisch, es blinken und leuchten aber wesentlich mehr Lichter und Schilder.

Timeshock durchaus messen kann. Eine scheinbar verlorene Kugel läßt sich mit einem blitzschnellen Schlag auf den anderen Flipper lenken, durch geschicktes Antippen und Halten hingegen kann ein Ball gestoppt werden. Außerdem ist es möglich die Schußrichtung mit ein wenig Übung sehr gut zu kontrollieren – nur wer hektisch auf die Tasten hämmert, wird keine Chance auf hohe Punktzahlen haben. Die einzige Ausnahme stellt natürlich die Funktion Multiball dar, bei der gleich mehrere Kugeln auf den Tisch rollen. In diesem Fall sollte man ruhig auf die „Augen zu und durch"-Taktik zurückgreifen, denn nur mit sehr viel Können läßt sich dieses bei vielen Spielern äußerst beliebte Intermezzo kontrolliert beenden.

Beim Thema Intermezzo dürfen die kurzen Zwischenspiele, die originalgetreu in einem kleinen LED-Display am oberen Rand des Tisches angezeigt werden, natürlich nicht unerwähnt bleiben. Trifft man eine bestimmte Kombination von Bumpern, so wird die Kugel festgehalten und es kann in simplen, aber witzigen Videospielen auf Punktejagd gegangen werden. In diesen Situationen hat sich übrigens die hohe Auflösung von 1024x768 als eher unglückliche Wahl erwiesen, weil die Anzeige zu klein und zu weit entfernt erscheint – mit 800x600 ist man auf jeden Fall besser bedient.

Oliver Menne ■

STATEMENT



Wer Flipperspiele in sein Herz geschlossen hat und gleichzeitig ein Fan von Judge Dredd und seinen durchgeknallten Abenteuern ist, den wird dieses Spiel sofort begeistern. Aber auch ohne die Lizenz würde *Judge Dredd Pinball* eine gute Figur machen. Durchdachte Rampen, gute Spielbarkeit und ausgezeichnete Grafik – so muß ein guter Flipper sein.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	4
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 42 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 42 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

IM VERGLEICH

Timeshock	92%
Judge Dredd	85%
Balls of Steel	80%
Star Trek Pinball	71%
3D Ultra Pinball 3	42%

Pro Pinball: Timeshock konnte seine Spitzenposition im Genre verteidigen, *Judge Dredd Pinball* hebt sich aber deutlich von den zahlreichen Konkurrenten ab. Das witzige Spieldesign rund um den abgefahrenen Future-Cop übt einen enormen Reiz aus, einmal abgesehen von den wirklich gelungenen Gimmicks, die der Tisch zu bieten hat. *Balls of Steel* bietet ähnliche Qualität, *Star Trek Pinball* oder gar *3D Ultra Pinball 3* haben keine Chance gegen das Trio an der Spitze.

RANKING

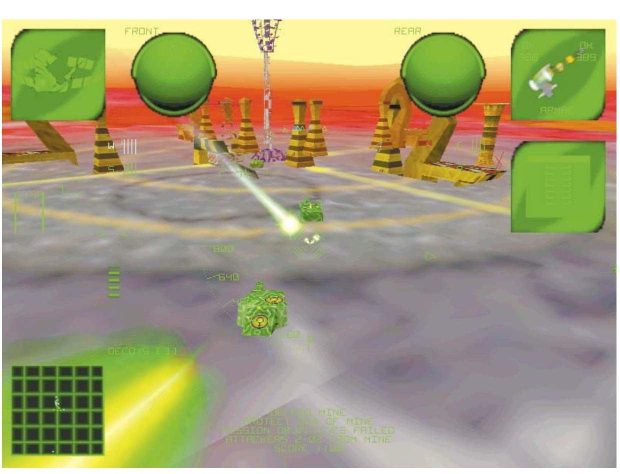
Flipperspiel

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	88%
Multiplayer	87%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Pinball Games
Preis	ca. DM 80,-



Dieser Asteroidengürtel besteht aus einer Bitmap, die im Hintergrund liegt. Das Resultat ist, daß Sie sich diesen Himmelskörpern nicht nähern können - es entsteht das Gefühl, bewegungslos im Weltraum zu stehen.

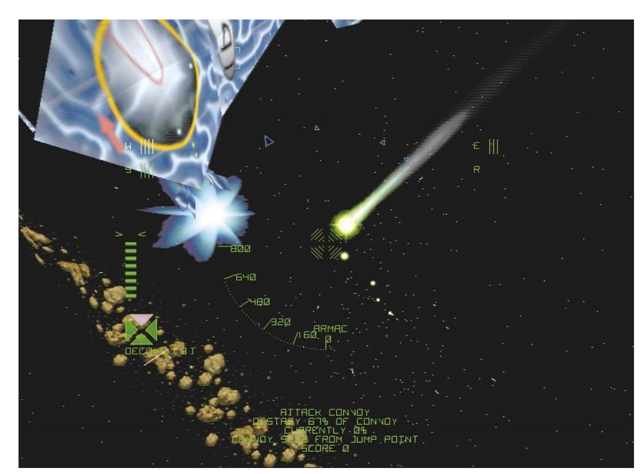


Manche Missionen spielen an der Oberfläche eines Planeten. Das Gameplay ändert sich dadurch aber natürlich nicht - es gilt immer noch, alle Feinde zu eliminieren und kleinere Aufträge zu erfüllen.

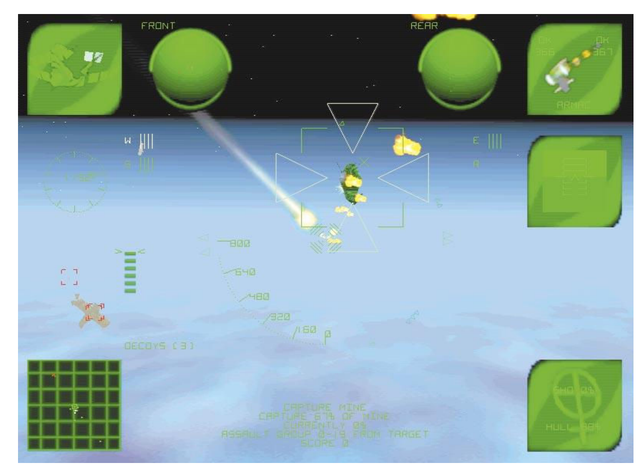
Xenocrazy

Krieg der Wel

Mit Xenocrazy will der englischer Hersteller Simis den „Ultimate Solar War" auf die Beine stellen – das besagt zumindest die Packungsrückseite. Damit steht fest: Das erklärte und gleichzeitig sehr ambitionierte Ziel von Simis ist es, Wing Commander und Starfleet Academy von ihren Spitzenpositionen abzulösen. Ob das gelingt?



Kollisionen gibt es bei Xenocrazy kaum. Die gegnerischen Piloten schaffen es fast immer, im letzten Moment die Kurve zu kratzen und weichen geschickt aus - vielleicht ein wenig zu geschickt, denn auf diese Weise wird das Spiel noch leichter.



Das Cockpit läßt sich den individuellen Befürfnissen anpassen. Insgesamt stehen 30 Instrumente zur Verfügung, die per Drag & Drop auf den Bildschirm gezogen werden können - auf diese Weise kann jeder das Spiel seinem Geschmack anpassen.



Der Entwickler Simis machte im März von sich Reden als die beiden früheren Eigentümer Ian Baverstock und Jonathan Newth die Firma von Eidos Interactive zurückkauften. Simis wird in Zukunft wieder als unabhängiges Team arbeiten und Einzelverträge mit großen Publishern abschließen. Momentan arbeiten die Engländer an zwei Helikopter-Spielen: *Team Apache* wird für Mindscape und *Missing in Action* für GT Interactive produziert.
Das erste Actionspiel, das sich nicht auf der Erde abspielt, sondern in den unendlichen Weiten des Weltraums, wird von Grolier Interactive auf den Markt gebracht. *Xenocrazy* trägt den Untertitel „The Ultimate Solar War" – und die Story macht klar, was damit gemeint ist. Im Jahr 10.600 hat die Menschheit das Universum längst erobert. Die interstellare Ausbreitung wurde ermöglicht durch den flüssigen Mineralstoff Lycosite, der mittlerweile vorwiegend in den Außenbezirken des Einflußgebiets abgebaut wird. Aber die Menschheit ist nicht die einzige Zivilisation, die diesen Stoff dringend benötigt. Drei weitere Supermächte, das Mars Combine, die Venus Alliance und die Mercury League beteiligen sich an diesem zweiten Goldrush. Im Laufe der Jahre entfaltete sich ein verdeckter Krieg, in dem mit allen Haken und Ösen um das Lycosite gekämpft wurde – zu offensichtlichen Auseinandersetzungen kam es jedoch nie. Konflikte wurden als Meinungsverschiedenheiten abgetan - und damit sich dieser Zustand nicht ändert, wurde die United Planet Nations (UPN) ins Leben gerufen. Diese übergeordnete Organisition dient zum Schutz der Kolonien in den Außenbezirken, die entweder selbständig oder auf Anordnung einer Mitgliedspartei für Recht und Ordnung sorgt. Sie sind der Commander des Rei Squadrons, einer Spezialeinheit, die für besondere Einsätze abgestellt ist...

Spielball zwischen den Mächten

Xenocrazy versetzt Sie also nicht in die typische Rolle eines menschlichen Superhelden, der die Erde vor heimtückischen Außerirdischen beschützen muß. Ein interessanter Ansatzpunkt, weil sich durch diese Konstellation überraschende Situationen entstehen können. Doch das ist nicht die einzige Besonderheit an *Xenocrazy*. Zu Beginn des Spiels können Sie sich für einen Simulations- oder Arcade-Modus entscheiden. Als reines Actionspiel funktioniert *Xenocrazy* wie jede andere Weltraumballerei: Von Ihrem Vorgesetzten bekommen Sie verschiedene Aufträge präsentiert, die Sie erfolgreich abschließen müssen, um in den nächsten Level zu kommen. Vergleicht man diese Variante mit anderen Produkten dieses Genres, so fällt das Ergebnis nicht besonders berauschend aus: Die Story entfaltet sich nicht so spannend wie bei *Wing Commander* und wird auch nicht annähernd so ansprechend präsentiert. In einem kleinen Fenster hält der Captain eine kurze Rede zur anstehenden Mission. Die schauspielerische Leistung kann sich dabei durchaus sehen lassen, nur leider fällt diese kurze Briefing etwas mager aus, bzw. kann dadurch keine hohe Identifikation mit den betroffenen Personen und der gesamten Handlung aufgebaut werden. Das Resultat ist, daß man eher lustlos durch das Weltall hetzt, verschiedene Aufträge erfüllt, aber nie das Gefühl bekommt, einen großen Teil zur Lösung des Konflikts beigetragen zu haben.

Missionen aus dem Zufallsgenerator

Entscheidet man sich für die „Simulation", so wird man zunächst von der recht hohen Optionsfülle erschlagen. In der Kommandozentrale, die durch ein relativ ein-

IM VERGLEICH

Starfleet Academy	91%
WC: Prophecy	90%
Privateer 2	84%
X-COM: Interceptor	72%
Xenocrazy	69%

Xenocrazy muß sich der hochkarätigen Konkurrenz geschlagen geben. *Starfleet Academy* hat den höchsten Abwechslungsreichtum im Missions-Design, *Wing Commander: Prophecy* die schönste Grafik und packendste Atmosphäre. Das direkte Konkurrenzprodukt *X-COM: Interceptor* ist in Bezug auf die gebotene Action nicht besser, verfügt aber über einen stärkeren Strategieteil.

TESTCENTER XENOCRAZY

GAMEPLAY

Anzahl der Waffensysteme:
12, z. B.: Raketen, Laser

Anzahl der Missionen:
30-100 (Zufallsgenerator)

Anzahl der Raumschiffe:
47 (fünf spielbar, die restlichen werden von den Bewohnern des Merkur, der Venus oder des Mars gesteuert. Außerdem gibt es Piraten-Raumschiffe)

Anzahl der Planeten:
9 (und mehr als 50 Monde)

Mögliche Eingabegeräte:
Tastatur und alle Joysticks und Gamepads, die über Microsofts DirectInput angesprochen werden können.

SOUND

Die Soundeffekte wummern dank Q-Sound in hervorragender Qualität, die (englische) Sprachausgabe ist sehr gelungen.

Musik im Audio-Format:
Nicht vorhanden

Dolby Surround:
Keine Unterstützung

Q-Sound
Unterstützung vorhanden

INSTALLATION

Gemessen mit einem 12xCD-ROM.

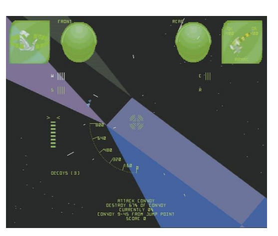
Ladezeiten mit 70 MB (klein):
befriedigend

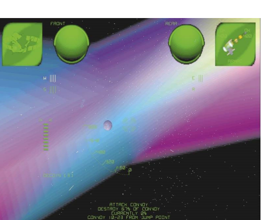
Ladezeiten mit 150 MB (mittel):
gut

Ladezeiten mit 300 MB (groß)
gut

DIE GRAFIK

Xenocrazy läßt sich zwar ohne 3D-Grafikkarte spielen, allerdings müssen die Ergebnisse fast schon als grausam bezeichnet werden. Mit entsprechender Zusatzhardware lassen sich hingegen einige beeindruckende Effekte beobachten, die selbst in hochkarätigen Konkurrenzprodukten noch nicht zu sehen waren.


Blockige Darstellung des Nebels bei der reinen Software-Version!


Der direkte 3Dfx-Support über Glide liefert die schnellsten Ergebnisse.


Mit Direct3D bietet Xenocrazy rasante und anspruchsvolle Optik.

DIE PERFORMANCE

Getestet wurde auf einem Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM. Zwischen den einzelnen Chipsätzen machten sich kaum Unterschiede bemerkbar, lediglich der Unterschied zur unbeschleunigten Software-Version wurde deutlich.

Die Rechner verfügten über 32 MB RAM und eine Voodoo-Grafikkarte. Ab einem P166 läuft das Spiel flüssig.

Grafikkarten

Voodoo 2 *1	Voodoo*1	Riva 128*1	Power VR*1	Ati Rage Pro	Software	Rendition
100	100	100	70	90	40	90

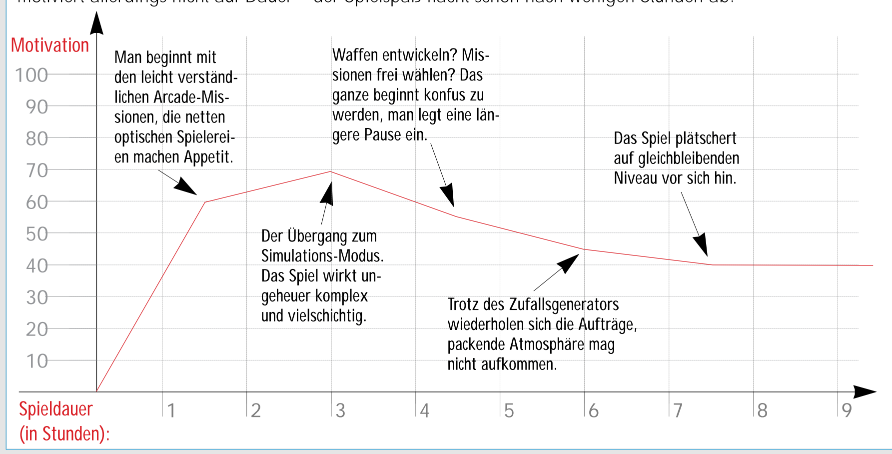
Prozessoren

Pentium 100*2	Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200	Pentium II 333
70	80	90	95	100

*1 Maximale Auflösung 800x600 *2 läuft, obwohl unter den Systemvoraussetzungen

DIE MOTIVATIONSKURVE

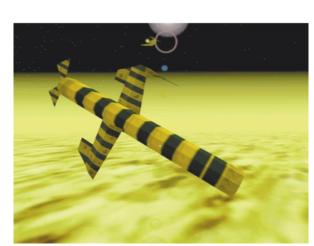
Xenocrazy kann zumindest zu Beginn begeistern. Der konfuse Missionsaufbau mit Hilfe des Zufallsgenerators motiviert allerdings nicht auf Dauer – der Spielspaß flacht schon nach wenigen Stunden ab.

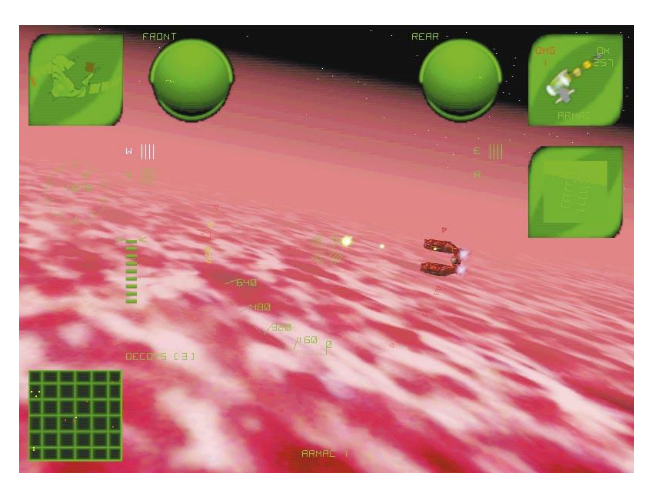


fach gestricktes Menüsystem dargestellt wird, lassen sich aktuelle Nachrichten zum Tagesgeschehen abrufen, verschiedene Raumschiffe können ausgewählt und bewaffnet werden und es besteht außerdem die Möglichkeit, sich bestimmte Missionen gezielt herauszupicken. Außerdem müssen Sie sich (als Commander?) um die stetige technologische Weiterentwicklung der Waffensysteme kümmern. Das geschieht mit einem recht praktischen und etablierten Interface: Per Mausklick werden wissenschaftliche Ressourcen auf unterschiedliche Gebiete verteilt. Soll eine neuen Raketentechnik schon früher einsatzbereit sein, so muß mit entsprechend mehr Aufwand geforscht werden – andere Projekte müssen erst einmal zurückstecken.
Die Missionen werden in diesem Modus per Zufallsgenerator erstellt – zumindest bis zu einem gewissen Grad. Insgesamt liegen diesen generierten Aufträgen zwölf Muster zugrunde, die für Abwechslungsreichtum sorgen sollen. Da wären zum Beispiel das beliebte „Zerstöre einen Convoy" oder „Verteidige eine Station". Im Klartext: Auch bei *Xenocrazy* weht in diesem Punkt kein frischer Wind. Denn so toll sich das auch anhören mag, letztlich läuft das ganze trotzdem auf das bewährte Eliminieren von allen feindlichen Einheiten hinaus.

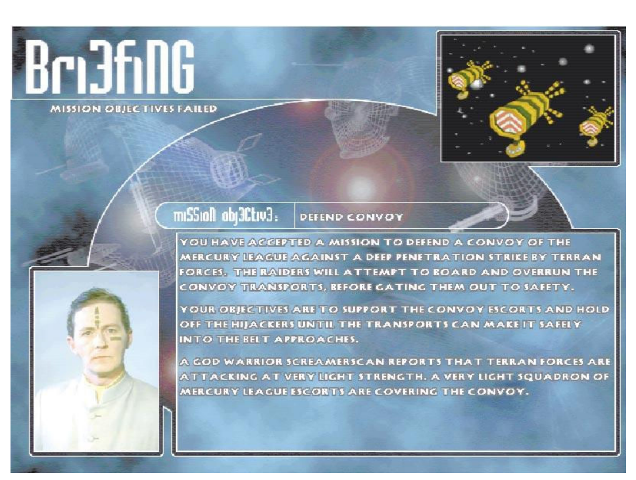
Flinke Gegner

Kommen wir nun aber zu den wesentlichen Eigenschaften einer „Space Combat Simulation". *Xenocrazy* stellt Ihnen natürlich einen oder auch zwei Wingmen zur Verfügung, die auf Ihre Kommandos reagieren und auf Befehl feindliche Schiffe unter Beschuß nehmen oder Ihnen auch Deckung geben können. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dieses Genres funktioniert das bei *Xenocrazy* fast schon perfekt, die Ak-


Einige Kreuzer verfügen über wahrhaft gigantische Ausmaße.



Xenocrazy verfügt über zahlreiche sehenswerte Effekte. Vor allem die transparenten Nebelbänke machen - mit der entsprechenden Grafikkarte - einen hervorragenden Eindruck. Xenocrazy ist aber auch gleichzeitig farbenfroher als viele Konkurrenten.



Das Mission-Briefing fällt eher unspektakulär aus. Der Captain gibt ein paar kurze Informationen und schon geht´s ab ins Weltall. Mehr ist aber auch eigentlich nicht notwendig, da sich die meisten Missionen ohnehin auf das reine Ballern konzentrieren.

tionen der Flügelmänner bzw. –frauen lassen sich sauber nachvollziehen. Besonders viel Spaß bereitet es, im Team riesige Transporter oder Zerstörer auseinanderzunehmen, denn die gewaltigen Stahlkolosse lösen sich nicht mit einer gleißenden Explosion in Luft auf, sondern zerfallen bei jedem Treffer Stück für Stück in ihre Einzelteile. Schwieriger wird das ganze, sobald normale Raumjäger ausgeschaltet werden sollen. Zwar verfügt das Cockpit, das sich übrigens individuell designen läßt, über ein virtuelles Fadenkreuz, das die Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung des Gegner kalkuliert, jedoch flitzen die Widersacher so schnell über den Bildschirm, daß man selbst mit dieser Unterstützung kaum eine Chance hat. Ein weiteres Manko ist die ungenügende Mapfunktion, die sich nur mit sehr viel Mühe richtig positionieren und anwenden läßt. Hat man das direkte Kampfgebiet erst einmal verlassen, so fällt es schwer zum Schauplatz zurückzukehren.

Generell hapert es ein wenig an Detailarbeit. Zum Beispiel lassen sich in manchen Regionen wunderschöne Nebelbänke, die in herrlichen Farben schillern, oder auch gewaltige Asteroidengürtel entdecken. Versuchen Sie allerdings auf diese Himmelskörper zuzufliegen, so werden Sie sehr schnell feststellen, daß es sich lediglich um Bitmaps handelt. Das bedeutet, daß Sie sich auf den Kopf stellen können – Sie werden Ihr Ziel nie erreichen. Auf diese Weise kann sich leider überhaupt kein Gefühl für Geschwindigkeit entwickeln, das eigene Raumschiff scheint trotz voller Schubkraft auf der Stelle zu schweben.

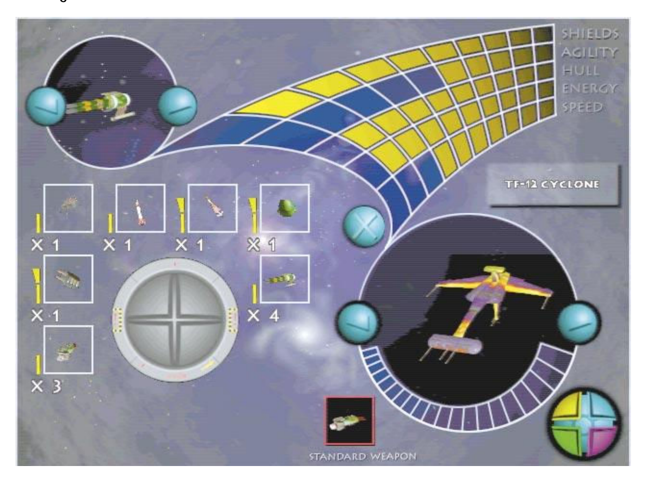
STATEMENT

Xenocrazy bietet auf den ersten Blick viel, verzettelt sich aber in Optionen, die eigentlich kein Fan des Genres wirklich braucht. Daß die Missionen mit einem Zufallsgenerator erschaffen werden, klingt zunächst verlockend, allerdings macht eine durchdachte Story auf Dauer einfach mehr Spaß. Die Möglichkeiten zur Entwicklung neuer Waffensysteme ist ebenfalls eine nette Idee, die aber nicht richtig genutzt werden kann, weil lediglich Budgets umverteilt werden können. Damit ist *Xenocrazy* ein gelungenes Actionspiel, das allerdings nur dann empfohlen werden kann, wenn man mit den Referenzprodukten in diesem Genre bereits durch ist.

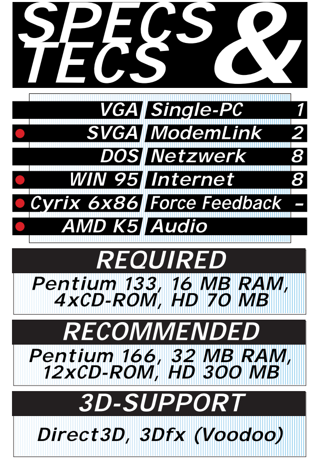
Hohe Grafikqualität

Ein wenig versöhnlich stimmt die hervorragende Grafikqualität, die sich durch das gesamte Spiel zieht. Vor allem die Raumschiffe machen einen sehr plastischen Eindruck und überzeugen durch gelungene Farbgebung. Explosionen erstrecken sich oftmals über den gesamten Bildschirm und schränken so die Sichtweise für einen kurzen Moment ein. Die Lasergeschosse hätten allerdings ein wenig spielfreundlicher gestaltet werden können, denn oftmals wird das eigene Raumschiff getroffen, ohne das ersichtlich wird, wer überhaupt gefeuert hat. Dieses Problem gilt für alle Strahlenwaffen, die einfach mit zu hoher Geschwindigkeit durch das Weltall zischen. Generell ist Simis aber ein sehr ansprechendes und farbenfrohes Design gelungen, das den Konkurrenzprodukten in nichts nachsteht. Ebenfalls positiv bemerkbar macht sich der Einsatz von Q-Sound. Durch diese Technik entsteht ein räumlicher Höreindruck, der Explosionen und Schüsse sehr viel voluminöser erklingen läßt.

Oliver Menne ■



In diesem Bildschirm können Sie Ihr gewünschtes Raumschiff auswählen und unter die Lupe nehmen. Außerdem sehen Sie hier die Standard-Bewaffnung jedes Raumjägers und können diese auch verändern.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
● WIN 95	Internet	8
● Cyrix 6x86	Force Feedback	-
● AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 70 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 12xCD-ROM, HD 300 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Action

Grafik	80%
Sound	85%
Handling	78%
Multiplayer	65%
Spielspaß	69%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Grolier
Preis	ca. DM 80,-



Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

Fallstudie

Über ein halbes Jahr Verspätung und damit der undankbare Sommertermin wurden von Eidos Interactive in Kauf genommen, um das Action-Adventure Deathtrap Dungeon zu vervollkommnen. Die hauseigene Konkurrenz zu Tomb Raider hat in den letzten Monaten genug eigenständige Features erhalten, daß das Spiel nicht hinter dem Megastar Lara Croft verblassen muß.

Als sich Eidos Interactive vor fast drei Jahren selbst aus der Taufe hob, war eine der ersten Geschäftstätigkeiten der Aufkauf von Core Design. Dort arbeitete man bereits seit längerem an einem vielversprechenden Action-Adventure namens *Tomb Raider,* das mit einer fliegenden Kamera eine damals sehr ungewöhnliche Perspektive bot. Reiner Zufall war es, daß auch Eidos an einem Spiel arbeitete, für das eine Perspektive aus der dritten Person, frei bewegliche Spielfiguren sowie phantasievolle Gegner und Rätsel geplant waren. Alle Seiten waren von beiden Spielen derart überzeugt, daß keines der Projekte gestoppt wurde. Ein weiterer Grund dürfte die Tatsache gewesen sein, daß einerseits Core Designs *Tomb Raider* kurz vor der Fertigstellung stand und andererseits EIDOS ' 3D-Adventure *Deathtrap Dungeon* auf einer Buchvorlage von Ian Livingstone basierte, immerhin der Vorsitzende von Eidos Interactive. Glücklicherweise war das Projekt *Deathtrap Dungeon* noch nicht soweit fortgeschritten, daß ein komplettes Neudesign des Spiels notwendig gewesen wäre. Seit Anfang 1997, dem Erscheinungstermin von *Tomb Raider,* konnte man sich über den eigentlichen Spielinhalt gedanken machen. Mit einer Überdosis an Action und Spannung sowie einer buchkonformen Fantasy-Atmosphäre wurde *Deathtrap Dungeon* zu einem eigenständigem Spiel, das sich in erster Linie an Hardcore-Spieler wendet.

Literaturangabe

Als Vorlage von *Deathtrap Dungeon* dient Ian Livingstones viertes Buch der Reihe Fighting Fantasy Game Books. Das vor 13 Jahren noch revolutionäre Buchkonzept überließ es dem Spieler, welche Wege die Hauptfigur gehen soll, ob und wie sie Kämpfe mit Orcs übersteht und welchen Ausgang das ganze Abenteuer nehmen sollte. Dazu wurde der Buchtext in mehrere hundert numerierte Abschnitte unterteilt, an deren Ende jeweils die Wahl zwischen mehreren Fortsetzungsabschnitten geboten wurde. Mit diesem Prinzip liegt bereits ein sehr softwarenahes Konzept nahe, das geradezu nach einer

Computerumsetzung schreit. Im Lauf der Entwicklung blieb von der ursprünglichen Buchidee kaum mehr übrig als die Hintergrundgeschichte, die Landschaften und Kämpfe waren für ein PC-Spiel schlichtweg zu klein.

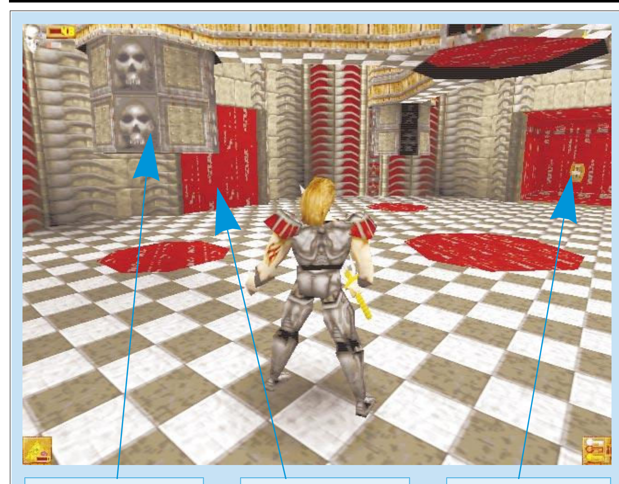
Ruhm und Ehre

Fang, einst bekannt als Stadt des Überflusses, trägt seit langem den Beinamen Stadt der verlorenen Seelen. Baron Sukumvit regiert mit eiserner Faust. Tief in den Hügeln außerhalb von Fang ließ er ein Labyrinth errichten, das aus fallengespickten Wegen bestand und zur Heimstatt unzähliger Monster werden sollte. Er nannte es den *Deathtrap Dungeon*. All diejenigen, die sich gegen ihn stellten, wurden in dieses Labyrinth des Todes befördert. Niemand kam jemals lebend wieder heraus. Der Baron war eine notorische Spielernatur, daher ließ er verkünden, daß jeder freiwillig das Labyrinth betreten könne. Wenn der Abenteurer das schrecklichste aller Monster, Melkor, den roten Drachen, töten würde und lebendigen Leibes das Labyrinth verließe, würde ihm eine Siegesprämie von 10.000 Goldstücken zustehen – und der Stadt Fang die Freiheit. Viele Kreaturen strömten zu Baron Sukumvits und dem Drachen Melkor, begierig nach Beute und Tribut von der Stadt Fang. Ein hochrangiger Dämonenlord vom Palast der Qualen in den Gruben der Hölle hat sich mit dem Drachen zusammengeschlossen. Er brachte seine Legion der Verdammten mit in den Dungeon. Diese besteht aus untoten Kreaturen wie beispielsweise verrottenden Zombies, brutalen Skelettkriegern und Geistern sowie Stoßtrupps und Killern: gackernde Kobolde, grausame Grubenteufel, Kriegspriesterinnen, vierarmige Dämone und ähnliches. Auch Insektenkrieger haben für ihre geflügelten Angreifer und chitingepanzerten Soldaten einen Stock aus dem Fels gegraben. Orcs haben sich in den Abwasserkanälen niedergelassen, Felsmonster im Steinbruch und verwirrte Wissenschaftler in den Labors.

Drachenflieger

Die Aufgabe des Spielers ist es nun, Melkor, den roten Drachen, zu erschlagen und den Dungeon lebend zu verlassen. Dazu stehen zwei Spielfiguren zur Auswahl: die schnelle und gewandte Red Lotus oder Chaindog, der behäbige Athlet. Auf dem Weg in die Tiefen des Dungeons kann man sich nur auf seine Kraft und seine Schlauheit verlassen, lediglich die von längst vergessenen Abenteurern hinterlassenen Waffen und Zaubertränke vereinfachen die Aufgabe. *Deathtrap Dungeon* ist eine Mischung aus 3D-Action, Adventure und Fantasy. Die Action stand dabei offensichtlich im Vordergrund, denn in erster Linie geht es darum, durch den überlegten Einsatz seiner Waffen möglichst viele Gegner zu besiegen. Der Adventure-Aspekt wurde hingegen als weniger wichtig erachtet. Zwar muß man ständig über den gesamten Level verteilte Hebel umlegen oder versteckte Gegenstände und Türen finden, Kombinationsgabe wird vom Spieler allerdings nicht erwartet. Bestenfalls die Zuordnung von Gegnern zu den am besten geeigneten Waffen bringt spielerische Vorteile.

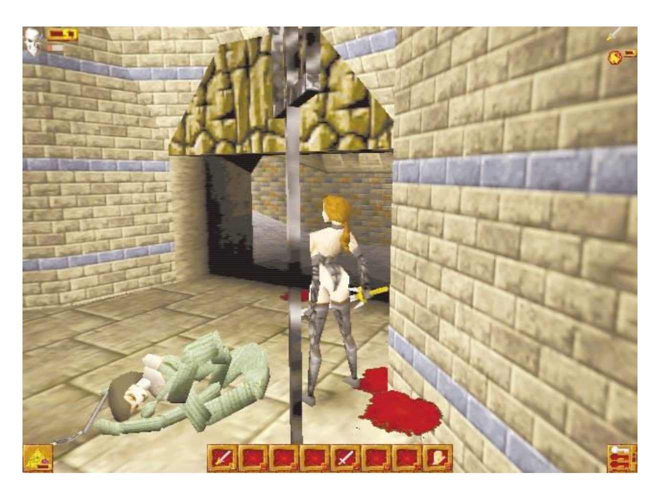
FALLEN ZUNUTZE MACHEN



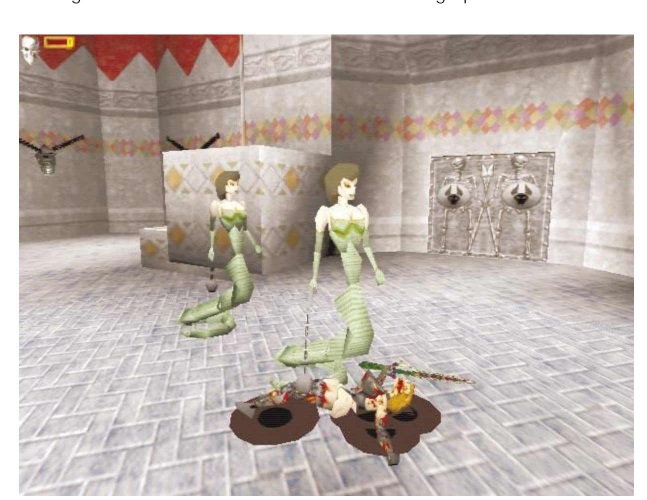
Riesige Stempel stampfen im Takt auf den Boden. Lockt man die Monster unter die Stempel, spart man sich viel Arbeit.

Beim Betreten der Halle werden die Türen geöffnet. Die freigelassenen Monster stürmen direkt auf den Spieler zu.

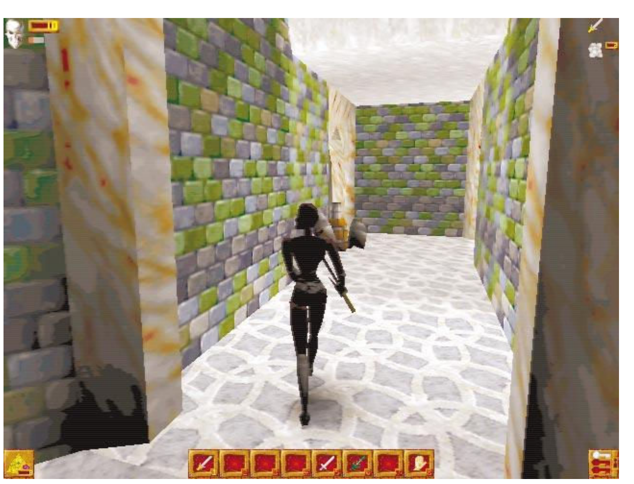
Wenn das letzte Monster besiegt ist, öffnet sich die vierte Tür und gibt den Weg zu einem Schlüssel und einem Schalter frei.



Für den Kampf mit mehreren der wieselflinken Schlangenfrauen sollte man sich vorher unbedingt das grüne Giftschwert gesichert haben.



Auch mit Schutzzaubern und guten Waffen segnet die Spielfigur oft das Zeitliche. In solchen Situationen vermißt man eine liberale Speicherfunktion.



Dunkle Gänge kann man mit den Feuerbällen oder dem Glühwürmchenzauber erhellen. Auf diese Weise findet sich so manches Geheimversteck.

TESTCENTER DEATHTRAP DUNGEON

ALLGEMEINES

Anzahl der Gegner:
53 Rassen mit unterschiedlichen Taktiken und Schwächen

Anzahl der Waffen:
8 Nahkampfwaffen, 7 Fernwaffen, 6 Zaubersprüche

Sonstige Magie:
8 Tränke und Schutzzauber

Anzahl der Level:
10 Stück mit insgesamt 17 Abschnitten

Schwierigkeitsstufen:
Sehr hoher Schwierigkeitsgrad, nicht einstellbar

Unterstützte Controller:
Maus, Tastatur, Joystick

Speicherfunktion:
An bestimmten Stellen während des Spiels, teils nicht frei zugänglich

SOUND

Hier merkt man dem Spiel das „hohe" Alter von über zwei Jahren an: Keine der mittlerweile etablierten 3D-Technologien wurde verwendet. Immerhin erlaubt die Stereoausgabe die Ortung von Monstern.

Musik im Audio-Format:
Anzahl der Tracks: 14
Spieldauer: 38 Minuten

INSTALLATION

Die Installation stellt lediglich das Kopieren der Intro- und Outro-Sequenzen zur Wahl.

Gemessen mit einem 12xCD-ROM

Ladezeiten mit 115 MB (Minimum):
Sehr gut

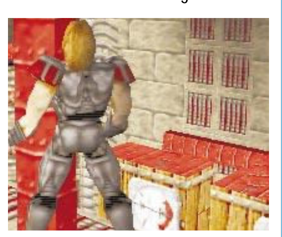
Ladezeiten mit 225 MB (groß):
Sehr gut

DIE GRAFIK

Zu Beginn des *Deathtrap Dungeon*-Projekts war von 3D-Karten für den Spielebereich noch keine Rede. Erst nachträglich wurde die direkte Unterstützung für die Voodoo von 3Dfx, die mittlerweile veraltete Rage von ATI sowie das Grafikprotokoll Direct3D eingebaut. Um so erstaunlicher ist die geringe SVGA-Leistung der Software-Engine.



D3D bietet auf allen Karten identische und sehenswerte Ergebnisse.



Verwaschene Farben und zu „weiche" Schriften in der 3Dfx-Version.



Trotz der Detailfülle kann der Software-Renderer nicht überzeugen.

DIE PERFORMANCE

Getestet wurde auf einem Pentium 200 mit 64 MB RAM. Spielbar lief *Deathtrap Dungeon* mit allen Karten unter 640x480, die reine Software-Version jedoch nur in VGA.

Alle Rechner verfügten über 32 MB RAM und Voodoo-Karte. Schon ab 100 MHz werden bei niedrigeren Auflösungen brauchbare Ergebnisse geliefert.

Grafikkarten

Voodoo 2 *1 *2	Voodoo *1	Riva 128 *2	Rendition 2200	Ati Rage Pro *1 *3	Power VR *2 *3	Software *4
100	100	97	95	100	93	65

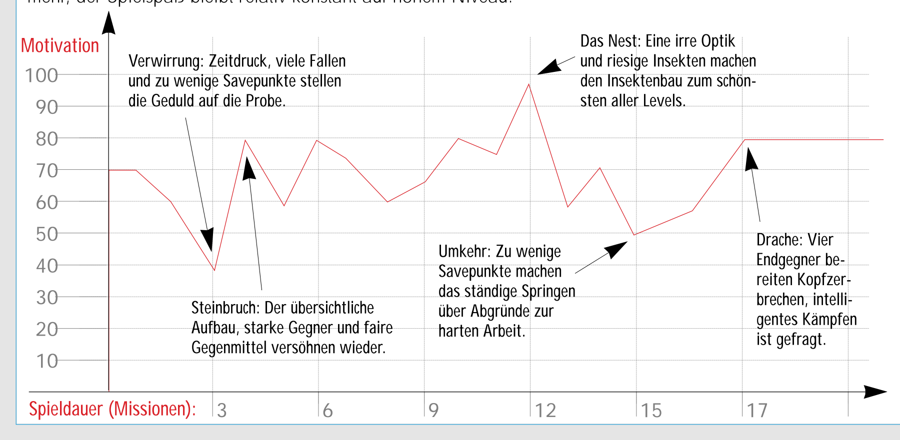
Prozessoren

Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200	Pentium 300
80	95	100	100

*1 Direkte Unterstützung
*2 Max. Auflösung 800x600
*3 Leichte Grafikfehler
*4 Max. Auflösung 1024x768

DIE MOTIVATIONSKURVE

Deathtrap Dungeon macht auf Anhieb Spaß, auch wenn die Motivation zunächst aufgrund der anfangs viel zu schwierigen Fallen abnimmt. Die riesigen Endgegner und viele kleine Gimmicks machen immer wieder Lust auf mehr, der Spielspaß bleibt relativ konstant auf hohem Niveau.



Fantasy-Puristen werden über das Spiel vermutlich entrüstet sein, da sich die Spieldesigner über so manche Norm hinweggesetzt haben. Zum einen tritt man in einigen Levels gegen Maschinen an, zum anderen verfügt man über mechanische Schußwaffen. Beides ist in reinrassigen Fantasy-Spielen tabu. Der Vorteil für den Spieler ist die daraus resultierende Fairneß: Beispielsweise verwenden auch die im Spiel vorkommenden Drachen im wahrsten Sinne des Wortes Feuerwaffen, die darüber hinaus eine wesentlich höhere Reichweite haben als die Schwerter der Spielfiguren. Es war also durchaus ritterlich, dem Spieler Raketenwerfern, Schrotflinten und ähnliche Waffen zur Verfügung zu stellen. Gleichzeitig erlauben die weitreichenden Waffen Gegnertypen, die nicht allein durch den Schwertkampf zu besiegen sind. So schweben beispielsweise in einem der späteren Levels haushohe Drachen durch einen wahrhaft gigantischen Käfig. Man kann die Drachen zwar kurzzeitig auf den Boden locken und dort mit seinem Schwert bearbeiten, weitaus effizienter ist jedoch der Einsatz von Schußwaffen. Zusätzlich erhält man im Laufe des Spiels auch Zaubertränke und magische Sprüche. Diese haben zum größten Teil die gleiche Aufgabe wie die Schußwaffen, aber auch heilende und schützende Funktionen.

Gut gerüstet

In der Nähe mächtiger Gegner sind meistens Spezialwaffen auffindbar, die einen fairen Kampf erst möglich machen. Anfangs sind diese Giftschwerter, Sprengschweine des Todes, Granatwerfer etc. noch leicht und rechtzeitig zu finden, in späteren Levels sind sie gut versteckt oder mitten in einer Horde von Gegnern untergebracht. Mit den Kämpfen leidet die Qualität der Schwerter, die sich am Ende ihrer Lebensdauer in Luft auflösen. (Das Standardschwert und die Fäuste haben eine unendliche Haltbarkeit.) Ist der Einsatz der Spezialwaffen unverzichtbar, sollte man sie wenigstens möglichst schonend behandeln: Brutale Schwünge verursachen beim Gegner zwar einen hohen Schaden, aber auch das Schwert wird in Mitleidenschaft gezogen. Das Spiel läßt auch seitliche Hiebe und „Special-Moves" zu, die schwieriger anzubringen, dafür aber materialschonender sind. Das

Zielen übernimmt dabei die Software. Stellt man sich grob in die Richtung des Gegners, sorgt das Programm für die genaue Ausrichtung. Beim Schwertkampf wird die Spielfigur ebenfalls automatisch in die Richtung des nächstgelegenen Gegners gedreht. Nebenbei ist *Deathtrap Dungeon* auch ein Geschicklichkeitsspiel, dessen Levels mit allen erdenklichen Fallen gespickt sind. Den schwingenden Beilen, Falltüren und Feuerspeiern entgeht man nur durch aufmerksames Betrachten der Räumlichkeiten und geschicktes Steuern der Spielfigur.

Kartographie

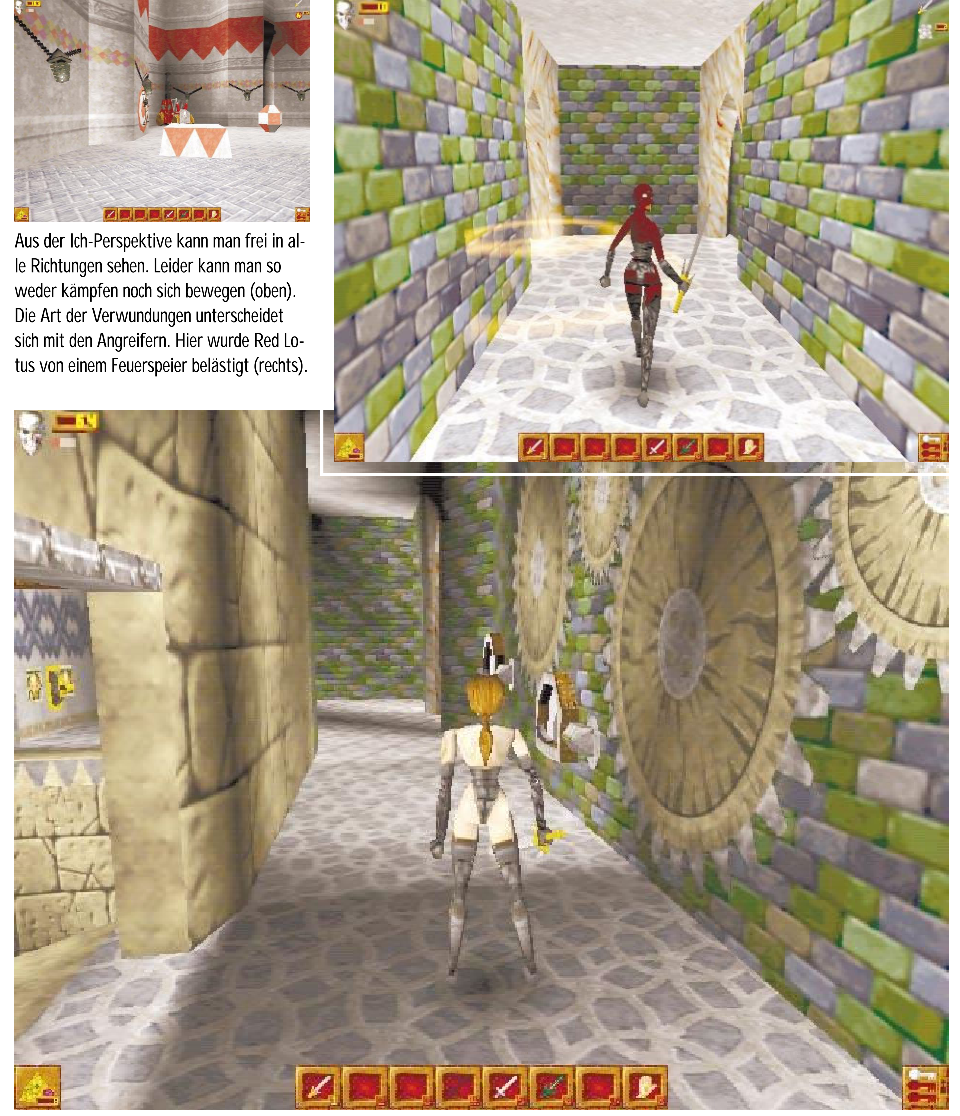
Ziel des Spiels ist es, in den insgesamt siebzehn Spielabschnitten den Ausgang zu finden. Die Levels haben Ausmaße von „ordentlich groß" bis „viel zu riesig" und sind fast ausnahmslos extrem verwinkelt. Die kleineren Levels sind mit Fallen, Schaltern, Labyrinthen, Puzzles etc. gespickt, so daß man auch für wenige Meter Weg einige Stunden ansetzen kann. Sich zu merken, in welche Falle man bereits getappt ist und welchen Bereich man noch nicht untersucht hat, fällt daher ziemlich schwer. Man kommt nicht umhin, sich selbst eine Karte der Labyrinthe und Gänge zu zeichnen, das Spiel enthält nämlich keine Automap. Nach Aussagen der Entwickler ist dieser Umstand nicht auf der eigenen Faulheit begründet, sondern soll dem „Realismus" des Spiels dienen. Welcher todesmutige Ritter hatte bei seinen Streifzügen durch verwunschene Kellerverliese schon eine hochmoderne automatische Landkarte dabei. Die Anzahl der Ritter, die sich statt dessen mit einem Stück Kreide ausgestattet haben, liegt vermutlich wesentlich höher. Dem Spieler steht daher pro Level auch ein Stück Kreide zur Verfügung, mit dem er sich etwa fünfzig Pfeile auf den Boden zeichnen kann. Ein vollwertiger Ersatz für die Automap ist dies sicherlich nicht, in vielen Situationen ist man aber bereits für die Kreide dankbar.

Schaltgetriebe

Für jede der insgesamt 53 Monsterrassen wurde ein eigenes Verhalten programmiert. Aussehen, Geschwindigkeit und Bewaffnung unterscheiden sich selbstverständlich, aber auch die Größe des Gesichtsfeldes und die Aggressivität ist nicht bei allen Monstren gleich. Zwar versuchen sich etliche Rassen zu Gruppen zusammenzurotten, eine echte Künstliche Intelligenz, die darüber hinaus auf die aktuelle Spielsituation, den Zustand des Gegners und den Levelausschnitt reagiert, ist dies jedoch nicht. Vielmehr wird das gesamte Spiel über unsichtbare Schalter gesteuert. Steht der Spieler beispielsweise auf einer speziellen Bodenplatte, löst sich diese innerhalb einiger Sekunden auf. Geht er an einer offenen Tür vorbei, schießen Speere durch die Öffnung. Läuft er über eine bestimmte Stelle in einem Gang, werden an beiden Enden Monster „materialisiert", die ihn in die Mangel nehmen. Läuft der Spieler weit genug von den Monstern weg, verflüchtigen sie sich wieder. Dies bleibt für den Spieler im allgemeinen völlig unsichtbar und schont Rechenzeit, so daß man mit diesen Tricksereien gut leben kann. Ärgerlich ist nur, daß sich einige Kreaturen unbegrenzt oft erneut materialisieren – ein nicht unbedingt fairer Weg, um den Schwierigkeitsgrad hochzutreiben.

3D-Heimplaner

Deathtrap Dungeon besteht aus siebzehn Levels mit insgesamt zehn Themen. Der offensichtlichste Unterschied besteht in den Grafiksets, die den verschiedenen Themen zugeordnet sind. Im Zirkuslevel erinnern beispielsweise die Wände, Böden und Inneneinrichtungen an eine Manege, im Insektenlevel hingegen wirken die kugel- und röhrenförmigen Gemäuer wie die Innereien eines gigantischen Lebewesens. Von spielerisch größerer Bedeutung ist natürlich das Layout der Levels. Etliche Einrichtungsgegenstände wie Trommeln oder Felsbrocken bieten Schutz vor feindlichen Angriffen, allerdings müssen diese erst einmal gefunden und erklommen werden. Auch Mauervorsprünge und Nischen wurden großzügig integriert, diese dienen aber in erster Linie als Versteck für die Gegner. Hat man sich so eine Nische erkämpft, kann man sich darin wunderbar den Rücken freihalten und die Gegner auf sich einstürmen lassen. Nicht jeder Level ist als Schlachtfeld konzipiert. So trifft man in einigen Levels kaum auf ein Monster, dafür muß man zahllose Schalter umlegen und vielen tödlichen Fallen oder Abgründen entgehen. Die Liste der von den Spieldesignern entworfenen Objekte ist lang. Neben den Levelgrafiken und Gegnertypen sorgen phantasie-



Aus der Ich-Perspektive kann man frei in alle Richtungen sehen. Leider kann man so weder kämpfen noch sich bewegen (oben). Die Art der Verwundungen unterscheidet sich mit den Angreifern. Hier wurde Red Lotus von einem Feuerspeier belästigt (rechts).

Zahnräder erstaunlichen Ausmaßes setzen sich in Bewegung, wenn die Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigt wurden.

MULTIPLAYER



Das Regelwerk läßt sich anpassen: Jeder Waffentyp und die vier Magiegruppen können nach Belieben verboten werden.

Da das Ambiente und die Buchvorlage von *Deathtrap Dungeon* sehr an ein Rollenspiel erinnern, hätte sich ein Multiplayer-Modus angeboten, in dem eine Gruppe von Abenteurern kooperierend die einzelnen Levels löst. Statt dessen enthält das Spiel lediglich einen Action-Modus, der dem Deathmatch-Modus vieler 3D-Action-Spiele entspricht. Zu Beginn befinden sich die bis zu acht Kontrahenten aus maximal vier Teams an verschiedenen Stellen eines frei wählbaren Levels. Die Waffen werden von der Software nach dem Zufallsprinzip in den Gängen verteilt, auch Munition, Zaubersprüche und Amulette können auf Wunsch dort zu finden sein. Das Spielprinzip ist nun relativ einfach: Es gilt, so viele Gegner so oft wie möglich zu bekämpfen, ohne sein eigenes Leben zu verlieren. Für Rollenspieler ist dieser schlichte Modus sicherlich eine Enttäuschung, da aber *Deathtrap Dungeon* in erster Linie als Single-Player-Spiel konzipiert ist, ist dieser Umstand verzeihlich. Sollte der bereits seit langem angedachte zweite Teil von *Deathtrap Dungeon* irgendwann das Licht der Welt erblicken, wird dieser erweiterte Netzwerk-Optionen enthalten.

volle Einrichtungen für Abwechslung. So bricht gerne einmal der Fußboden unter den Füßen weg, oder ein Korridor entpuppt sich als halsbrecherische Rutschbahn. Schatztruhen, die im allgemeinen Zaubersprüche und Gold enthalten, sind so manches Mal mit Selbstschußautomaten gesichert, und auch in den Wänden verbirgt sich oft ein Speer. Wer die Räumlichkeiten gründlich untersucht, bevor er sie betritt, kann sich vor diesen unliebsamen Überraschungen schützen. Befinden sich hinter Türen Flammenwerfer, die den gedankenlosen Abenteurer schnell rösten würden, existiert garantiert in nächster Nähe der zugehörige Gashahn.

Ansichtssache

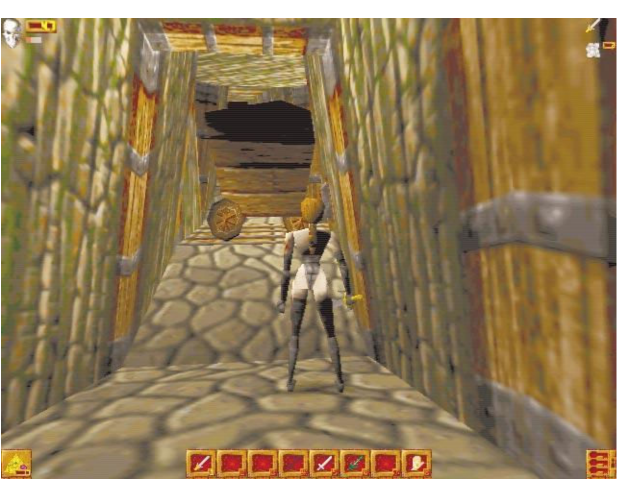
Grundsätzlich sieht man seine Spielfigur von hinten aus einer Entfernung von ca. fünf Metern. Stellt man sich mit dem Rücken an eine Wand, wäre also nur der Nachbarraum zu begutachten. Um dies zu vermeiden, wurde die Kamera als eigenständiges, schwereloses Objekt implementiert, das der Spielfigur im Abstand von einigen Metern folgt und auf die Spielfigur gerichtet ist. Da dieses Objekt nicht durch Wände tunneln kann, ist die Spielfigur immer zu sehen. In einigen Fällen wird die Kamera jedoch vom Programm gesteuert: Während der Nahkämpfe soll die Software dafür sorgen, daß möglichst viele Gegner zu erkennen sind und vor Gräben ein potentielles Sprungziel erkennbar ist. Leider funktioniert diese Automatik in zahlreichen Fällen überhaupt nicht. Während eines Kampfes wird man beispielsweise von einem Drachen verdeckt, Gegner können unbemerkt von hinten heranstampfen, oder man rennt auf einen Abgrund zu, während die Kamera vor der Spielfigur schwebt. Zusätzlich zu dieser halbintelligenten fliegenden Kamera hätte Eidos noch eine frei steuerbare Kamera integrieren können. Um dem Spieler den Blick nach oben oder einen kurzen Blick zur Seite zu ermöglichen, wurde eine zweite Perspektive entwickelt: Mit der Tabulatortaste kann man die Umgebung aus den Augen der Spielfigur betrachten. Mittels der Cursortasten wird dabei der Kopf in alle Richtungen gedreht, so daß man auch Objekte entdecken kann, die weit oberhalb des Bodens und damit für die normale Kamera unsichtbar sind. Dieses Feature ist nützlich, um versteckte Waffen, Tränke und Bonusgegenstände zu entdecken. Noch bessere Dienste leistet die Tabulatortaste, um die normale Kamera neu zu justieren: Oftmals wechselt sie daraufhin aus einer völlig unbrauchbaren Position zurück in die Standardlage.

Skelettbauweise

Die Kreaturen haben sehr umfangreiche Bewegungsabläufe. Obwohl wohl noch niemand einen Orc in natura gesehen hat, wirken die Bewegungen dieser und anderer Kreaturen überaus realistisch. Für die humanoiden Kreaturen hätte sich Motion Capturing zwar angeboten, für Monster wie Drachen, Dinosaurier, Insekten etc. ist ein solches Vorgehen jedoch denkbar ungeeignet. Eidos hat für *Deathtrap Dungeon,* ebenso wie Core Design für *Tomb Raider,* ein eigenes Animationssystem entwickelt. Zuerst wird ein Körpermittelpunkt bestimmt, der sich unabhängig von den restlichen Körperteilen bewegt. Benachbarte Körperteile werden durch „Knochen" an den Mittelpunkt gehängt, wobei diese die Entfernung und die Bewegungsfreiheit beschreiben. An diese Körperteile werden in weiteren Schritten immer entferntere Glieder angesetzt, bis schließlich ein Gebilde aus Mittelpunkten und Knochen entsteht. Durch die Festlegung einzelner Bewegungsmöglichkeiten ist diese Konstruktion bereits völlig ausreichend, um natürlich wirkende Abläufe zu erschaffen. Durchschnittlich dreißig solcher vorberechneten Abläufe befinden sich pro Monster auf der Festplatte und werden situationsabhängig nahtlos aneinandergereiht. Für die Spielfigur stehen noch weitaus mehr Bewegungsab-



An solchen Anzeigetafeln kann man in einigen Levels den Zustand von weit entfernten Schlössern oder Apparaturen ablesen.



Verstopfte Höhlengänge können stets mit nicht weit entfernten Hebeln gangbar gemacht werden. Die Rätseltiefe ist nicht besonders enorm.

IM VERGLEICH

Tomb Raider 2	94%
Jedi Knight	93%
Die By The Sword	86%
Deathtrap Dungeon	82%
Excalibur 2555AD	38%

Während *Jedi Knight* den Schwerpunkt auf Action legt und sich *Tomb Raider* auf Rätsel spezialisiert hat, ist *Deathtrap Dungeon* eine Mischung aus den beiden Prinzipien. Im Gegensatz zu *Die by the Sword* kam die spielerische Vielfalt dabei etwas zu kurz: Monster schlachten und Hebel umlegen erhält auf Dauer nicht die Motivation.



Kobolde werfen zwar nur mit Eßbesteck, dafür greifen sie aber in größeren Horden an. Sie sind die leichtesten Gegner im Spiel.

läufe bereit: Das Repertoire besteht aus Saltos, Klimmzügen, drei Gangvarianten und vielem mehr.

Seitensprung

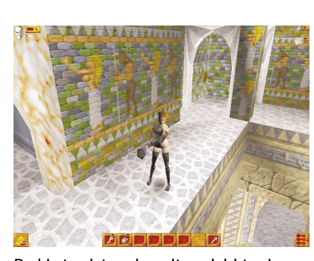
Deathtrap Dungeon wird auch auf der PlayStation erscheinen, was die Verwendung eines Gamepads unumgänglich macht. Auf dem PC steht darüber hinaus auch die Tastatur zu Wahl, die wesentlich genauere Bewegungen ermöglicht. Gerade einmal zehn frei wählbare Tasten werden belegt, die Kombination daraus erzeugt die Vielfalt der Bewegungen. Ein besonderes optisches Schmankerl ist die Trägheit der Spielfiguren: Aus vollem Lauf bleiben sie nicht einfach stehen, sondern benötigen noch zwei oder drei Schritte zum Abbremsen. Ärgerlich nur, wenn gerade dort der Abgrund beginnt... In dieser Situation reicht es nicht, noch schnell die Sprungtaste zu drücken, denn auch Sprünge wollen gut vorbereitet sein. Mindestens einen Schritt vor dem Absprung muß man den Sprung in Auftrag geben, will man nicht lediglich einige peinliche Schritte in der Luft ausführen.

Wie viele andere Actionspiele auch lebt *Deathtrap Dungeon* von der Atmosphäre. Die Stimmung, die das Programm mit Hilfe von Lichteffekten, Geräuschen und Hintergrundmusik erzeugt, ist tatsächlich sehr bedrückend. Wenn aus der Ferne das stereophone Brüllen eines Drachen vorbeischallt, läuft einem ohne weiteres ein Schauer über den Rücken. Und das erschreckte Zucken des Spielers, wenn plötzlich eine Riesenratte am Bildschirm erscheint, dürfte ebenfalls zu den häufigen Nebenwirkungen des Spiels gehören. Einen wichtigen Beitrag leistet die Speicherfunktion: Nur an wenigen Stellen des Spiels kann man überhaupt abspeichern, manchmal sind die entsprechenden Räume sogar abgesperrt. Wird eine Stelle für harmlos erachtet, kostet das Abspeichern sogar Geld: Von den wenigen Münzen, die gut versteckt in den Levels herumliegen, muß man sich dann trennen. Wie jedes Action-Adventure ist auch *Deathtrap Dungeon* nicht frei von Fehlern. So sind an vielen Stellen Clippingfehler zu entdecken, die manchmal sogar den Spielerfolg bedrohen. Denn einzelne Objekte scheinen an völlig falschen Stellen zu stehen, wodurch man oftmals ins Leere springt. Bei einer Gesamtfläche von ca. 10 Quadratkilometern ist es nahezu unmöglich, jeden einzelnen Polygonzug zu überprüfen, von modernen Engines sollte man jedoch besseres erwarten dürfen. Der Schwierigkeitsgrad, der aus der Levelgestaltung resultiert, ist ohnehin schon enorm hoch.

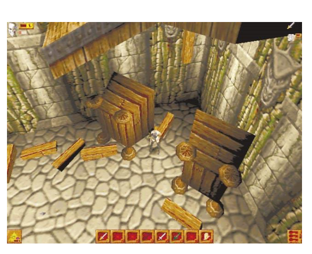
Harald Wagner ■

STATEMENT

Bei *Deathtrap Dungeon* handelt es sich um ein gut gelungenes Action-Adventure, das fast alles bietet, was des Spielers Herz begehrt. Man vermißt einen frei wählbaren Schwierigkeitsgrad und die Automap – und möglicherweise einen Grund, *Deathtrap Dungeon* zu spielen. Mit *Tomb Raider* und *Die by the Sword* hat *Deathtrap Dungeon* zwei harte Konkurrenten, die mit sehr ähnlichen Features aufwarten können. Wem die Rätseldichte dieser Spiele zu hoch und der Actiongehalt zu gering ist, der liegt mit *Deathtrap Dungeon* genau richtig.



Red Lotus ist noch weitaus leichter bekleidet als Lara Croft. Sie ist daher verwundbarer, aber auch schneller als die zweite Figur Chaindog.



Auch kleine Räume können mit der programmgesteuerten Kamera nicht immer komplett erfaßt werden. Hier könnte sich ein Gegner hinter den Wagen befinden.

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
●	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 115 MB

RECOMMENDED
Pentium 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 225 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo), ATI Rage

RANKING

Action-Adventure

Grafik	81%
Sound	63%
Handling	76%
Multiplayer	60%
Spielspaß	82%

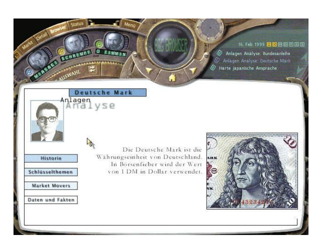
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos Interact.
Preis	ca. DM 100,-

Wall Street Trader 98 – Börsenfieber

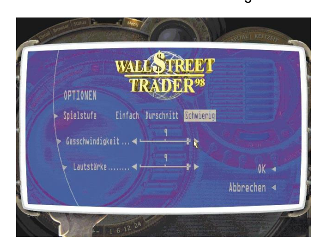
„Verkaufen...!“

In Zeiten überhitzter Kurse erwägt so mancher Spekulant, ob es nicht besser sei, seine Aktien abzustoßen, um nach einer Konsolidierung billiger wieder einzusteigen. Bedauerlicherweise machen das die wenigsten – denn neben den Gewinnchancen entgeht dem „Nicht-Investierten" auch noch der süchtigmachende Nervenkitzel.

Gäbe es eine Börsensimulation, die den geheimnisvollen Reiz der Aktienspekulation auch nur annähernd „hautnah" vermitteln könnte, so wären solche aktienlosen Durststrecken sicherlich leichter zu ertragen. Mit *Wall Street Trader 98* setzt Virgin Interactive den Hebel grundsätzlich an der richtigen Stelle an: Ein bisher „unerreichtes Maß an Authentizität" soll geboten werden – dafür garantiere schon allein die langjährige Börsenerfahrung der beiden französischen Chef-Entwickler Jean-Marc De Fety und Jean Christophe Marquis. Mit über 70 verschiedenen Wertpapieren, Währungen und Gütern aus 16 Wirtschaftssektoren wird dabei spielerisch gehandelt. Eine Rahmenhandlung lockert die trockene Materie auf: Als Handlanger des exzentrischen Milliardärs Lord Flemming muß der Spieler zunächst mit „Peanuts" (1.000.000 DM) und später mit richtig großen Summen jonglieren. Um Einsteiger nicht komplett zu verwirren, wurde das Spiel in vier Missionen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad aufgeteilt. Während der eigene Depotgewinn in Mission 1 gerade mal so die Profite der Gegenspieler übersteigen muß, sind in Mission 3 regelrechte Übernahme-Kämpfe auszufechten. Letztendlich muß durch geschicktes Taktieren sogar noch der Euro vor dem Untergang gerettet werden. Daß die Zahl der handelbaren Wertpapiere erst im Verlauf des Spiels immer weiter zunimmt, muß wohl ebenfalls als Entgegenkommen für Einsteiger gewertet werden. Untermalt und thematisch zusammengehalten wird das Ganze von Videosequenzen in einer Gesamtlänge von 35 Minuten.



1 Mark = 1 Dollar? „Börsenfieber" nimmt es mit der Authentizität nicht so genau.



Die Frage des Tages: Seit wann gibt es Schwierigkeitsgrade an der Börse?

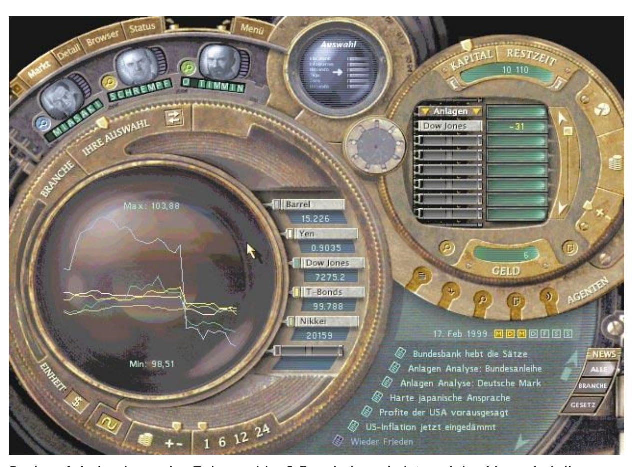
Ereignis	Börsenkurs sinkt	Börsenkurs steigt
Amerikanische Zinssätze...	steigen-- Marktmechanismus	sinken-- Marktmechanismus
Inflation...	wächst	sinkt
Arbeitslosigkeit...	sinkt	steigt
Wirtschaftswachstum (BIP-Veränderung in %)...	steigt oder sinkt kräftig	steigt ohne Inflation
Staatsverschuldung...	wächst	sinkt
Unterschiede in den Zinssätzen der USA und anderen Ländern...	nehmen ab	nehmen zu

Anhand von Tabellen werden wirtschaftliche Zusammenhänge aufgezeigt.

Bullen und Bären

Wer selbst schon ein wenig Börsenerfahrung gesammelt hat, wird gleich zu Spielbeginn mit einem Arbeitsplatz geschockt, der dem Instrumentencockpit der „Nautilus" mehr ähnelt als einem gut organisierten Broker-Schreibtisch. An den gußeisernen Armaturen sollen Börsenkurse überwacht sowie Unternehmens-News aus Zeitungen, TV und Radio studiert werden. Entschließt man sich zum Kauf oder Verkauf, so werden die entsprechenden Wertpapiere einfach per Drag&Drop schnell ins eigene Depot gezogen. Wirklich obskur daran: Das Programm gibt dem Spieler keine Möglichkeit zum Eintippen von Zahlen – alles funktioniert über ungenaue Schieberegler. Als „Finanzprofis" hätten die Designer etwas gewissenhafter zu Werke gehen können: Beispielsweise werden im Spiel keinerlei Maßeinheiten angezeigt. Für 1.000 Geld kauft man 50 DowJones – und so weiter. Der absolute Tiefschlag ist aber das Aktienkurs-Modul. In dem runden (!) Sichtfenster unten links können zwar rudimentäre Kursverläufe studiert werden, doch auch hier verzichteten die Programmierer auf jegliche Art von Einheiten, Zeitskalen oder Indikatoren. Was als akkurate Börsensimulation angekündigt wurde, stellt sich also doch als Schmalspur-WiSim heraus, die – wenn überhaupt – nur Teilbereiche des Börsengeschehens beleuchtet.

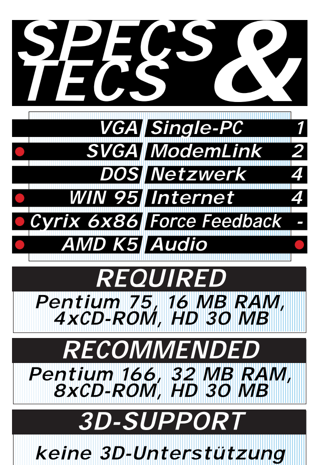
Thomas Borovskis ■



Broker-Arbeitsplatz oder Zeitmaschine? Es scheint, als hätte Jules Verne bei dieser Grafik die Finger im Spiel gehabt. Bemerkenswert: Es gibt keine Maßeinheiten.

STATEMENT

Gerade weil mir dieses Hobby am Herzen liegt, konnte mich das Börsenfieber nicht anstecken. Sicher: So allgemeingültige Zusammenhänge wie „Steigende Zinsen = sinkende Börsenkurse" werden durch *Wall Street Trader* relativ unterhaltsam vermittelt. Aber was hat das mit dem Alltagsleben in Wall Street zu tun? Man macht nichts anderes, als in panischer Dauerhektik auf Meldungen wie „OPEC-Verhandlungen gescheitert" zu reagieren. Nicht einmal die Grundbegriffe des Aktien-Einmaleins, etwa KGV, Marktkapitalisierung oder Innerer Wert, werden im Spiel verwendet. Da hilft auch der ganz nette Multiplayer-Modus nicht weiter.



RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	50%
Sound	80%
Handling	20%
Multiplayer	25%
Spielspaß	20%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin Interact.
Preis	ca. DM 80,-



Toshinden 2



Toshinden 2 ist eher simpel gestrickt.

Die Fortsetzung zu *Battle Arena Toshinden* weist vor allem zwei Besonderheiten auf: Mit einer guten 3D-Karte ist die Grafik sehr schnell und durchaus schön anzusehen. Zum anderen ist der Hardwarehunger unverständlicherweise gewaltig, denn ohne Hardwarebeschleuniger können Sie sogar auf einem Pentium 200 nur im Fenster spielen oder Sie müssen viele Details abschalten. Außerdem ist die Direct3D-Anbindung auf manchen Karten nicht fehlerfrei. Abgesehen davon „glänzt" *Battle Arena Toshinden 2* durch eine grauenhaft schlampige Playstation-Umsetzung, bei der sogar im Menü noch die Symbole für die Tasten des PSX-Gamepads zu sehen sind. Spielerisch beschränkt sich die Prügelei auf wildes Knöpfchendrücken – wer schneller ist, gewinnt. Gezielte Attacken sind fast unmöglich bzw. werden nur von Profis wirklich beherrscht; das Abwehren ist ohnehin ein Glücksspiel. *Battle Arena Toshinden 2* ist eben auf die Offensive ausgelegt. Neben Schlägen und Tritten besitzt jede Spielfigur noch einige Special Moves, die zumindest grafisch ordentlich gestaltet sind. Die elf Charaktere haben sich im Vergleich zum Vorgänger nur optisch etwas verändert, so daß für Besitzer der alten Version ein Neukauf nicht zu empfehlen ist. Wem *Virtua Fighter 2* zu komplex ist, der sollte dann eher zu *Last Bronx* greifen, das deutlich besser spielbar ist. *Battle Arena Toshinden 2* verleitet dazu, sich von der bunten Grafik blenden zu lassen, doch dahinter verbirgt sich selbst für PC-Verhältnisse nur gehobenes Mittelmaß. (fs) ■

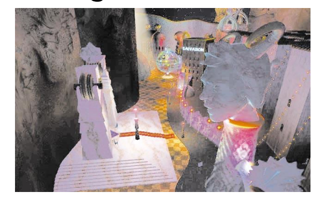
RANKING

Spielspaß 67%

INFO

Fujitsu, Beat `em Up, Preis: ca. DM 90,-

Of Light And Dark



Hier beginnt Ihr Trip durch die OLAD-Welt.

Durch eine quietschbunte, surreale, bizarre Welt marschieren, dabei farbige Kugeln und Pyramiden einsammeln und selbige rechtzeitig zu bestimmten Orten bringen – wer sowas in nüchternem Zustand spielt, ist entweder Philosophie-Student oder ein absoluter Fan des Künstlers Gil Bruvel (der die Grafiken in diesem Spiel entworfen hat). Die bevorstehende Jahrtausendwende dient als Aufhänger für ein abgefahrenes Weltuntergangs-„Adventure": Die Apokalypse kann nur abgewendet werden, indem man die begangenen Todsünden von rund 30 größtenteils unbekannten „Persönlichkeiten" (darunter Marie Antoinette und Ivan der Schreckliche) entschlüsselt und diese dann einzelnen Räumen, Artefakten und Farben zuordnet; Hinweise finden sich im Handbuch, aber auch in Animationen und einigen Monologen. Wenig Licht, ganz viel Schatten – das ist *Of Light And Darkness* von Interplay. Die Qualität der per Kamerafahrt verbundenen, gerenderten, teilweise animierten Szenarien bewegt sich auf dem Niveau von *Shivers 2* oder *The Journeyman Project 3*, erreicht aber bei weitem nicht die Brillanz eines *Riven* – nicht zuletzt wegen der unzureichenden 256 Farben-Grafik in 640x480. Bei Interesse lohnt sich das Warten auf die deutsche Fassung (erscheint im Juli/August). Damit sparen Sie sich zumindest eine Menge Zeit und Nerven: weil die Anleitung der US-Version mehr verwirrt als aufklärt, müssen Sie Steuerung (umständlich) und Spielprinzip (interessant aber auf Dauer schlichtweg eintönig) durch Ausprobieren herausfinden. (pm) ■

RANKING

Spielspaß 31%

INFO

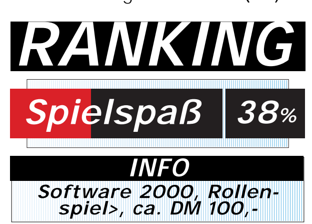
Interplay, Adventure, Preis ca. DM 70,-

Clash



Der Pionier kann neue Städte erbauen.

Clash ist ein einfaches, rundenbasiertes Rollenspiel, das zwar etliche klassische Spielelemente enthält, jedoch in keinem Bereich etwas neues bieten kann. Auf den Entdeckungsreisen durch die teils sehr großen Länder muß man auf Magie, Artefakte etc. verzichten. Die einfache Steuerung und die geringe Spieltiefe machen *Clash* zu einem geeigneten Spiel für Einsteiger in das Genre, nach wenigen Spieltagen hat man allerdings bereits sämtliche Spielelemente kennengelernt. (hw) ■



Hardball 6



Hardball 6 verliert gegen TP 99.

Hardball geht mittlweile in die sechste Saison. Im direkten Vergleich mit *Triple Play 99* zieht das Produkt aber eindeutig den Kürzeren. Die Grafik ruckelt selbst auf schnellen Rechnern – auch eine 3D-Grafikkarte kann hier keine Abhilfe schaffen. Darüber hinaus wirken die Spieler nicht so liebevoll designt wie beim großen Konkurrenten von EA Sports. Selbstverständlich ist wohl mittlerweile, daß die aktuellen Spieler- und Saisondaten übernommen wurden. (om) ■

RANKING

Spielspaß 69%

INFO

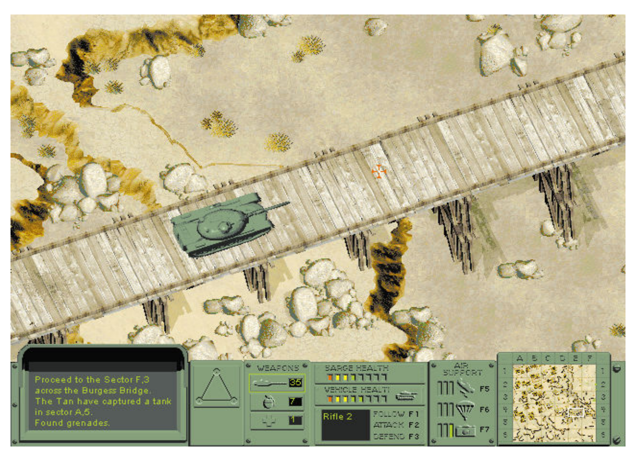
Accolade, Sportspiel, Preis: ca. DM 80,-



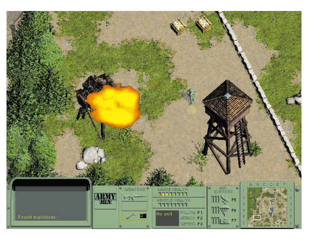
Die Idee klang verlockend: Kleine Plastikmännchen spielen Krieg, alles ist erlaubt, und keiner stößt sich daran. Die Umsetzung von 3DOs Army Men krankt nicht nur an der mäßigen Grafik, sondern hakt an zu vielen Stellen, um wirklich Freude aufkommen zu lassen.

Army Men

Zündstoff



Held Sarge muß nicht immer auf seinen Plastikfüßen laufen, sondern darf auch gelegentlich mal in einen Panzer oder andere Fahrzeuge steigen.



Im Boot Camp erlernt Sarge den Umgang mit den vielen verschiedenen Waffen.



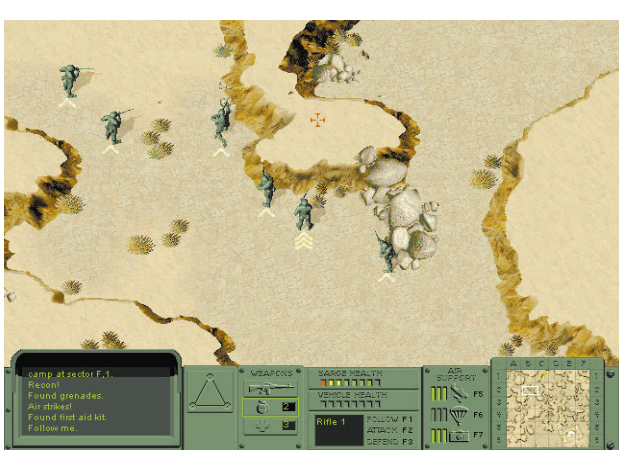
Sarge und sein Kamerad werden von den beiden Panzern in die Zange genommen.

Mit kleinen Plastiksoldaten kann man noch mehr anstellen als nur Spielzeugkriege führen oder sie an Feuerwerkskörper binden, dachten sich ein paar Designer bei 3DO und gönnten den kleinen Männlein ein eigenes Spiel. *Army Men* nennt sich das Endprodukt, in dem Sie als rauher Krieger der Grünen gegen die invasionslustigen Braunen antreten. Ihr Charakter namens Sarge kann laufen, knien und liegen und dabei mit allerlei Schießgerät die Reihen der Gegner dezimieren. Der Plastiklook der Kämpfer und Fahrzeuge ist natürlich beabsichtigt, was dem exzessiven Bodycount etwas die Anrüchigkeit nimmt. Bevor Sie in die drei Kampagnen einsteigen, die Sie nicht frei auswählen dürfen, können Sie sich im sogenannten Boot Camp mit den einzelnen Waffen vertraut machen, deren Handhabung aber schnell erlernt ist. Entweder wird auf Knopfdruck geballert, oder das Fadenkreuz bewegt sich bei gedrückter Taste vor und zurück, um die Reichweite etwa von Mörsern oder Granaten anzudeuten. Die über 30 Missionen sind abwechslungsreich und reichen vom Ausschalten eines Kuriers über das Befreien von Kriegsgefangenen bis zum generalstabsmäßigen Belagern des gegnerischen Hauptquartiers. Ärgerlich sind beim Manövrieren und Zielen die hakelige Steuerung sowie die sehr ungenaue Kollisionsabfrage. Außerdem ist das Gelände nur Pseudo-3D, so daß Sie als Fußgänger auch mal an einem Kamin hängenbleiben. Erschreckend ist auch die Künstliche Intelligenz: Manchmal schießen Ihre Gegner sofort, wenn Sie in Sichtweite sind, teilweise bleiben sie aber so lange stehen, bis sie von Ihnen gemütlich in kleine Teile geballert wurden. Das gilt dummerweise auch für die Kameraden, die Sie teilweise in Einsätzen als Verstärkung erhalten. Das Motto „Stand and fight" nehmen die Kameraden leider viel zu wörtlich. Unfair ist auch, daß Sie zuweilen aus Ecken beschossen werden, die Sie noch gar nicht einsehen können. Manche Einsätze gleichen deshalb oft Trial and Error-Orgien, sind dann aber schon wieder zu einfach zu lösen. Am meisten Spaß macht *Army Men* daher im Mehrspieler-Modus, der einige dieser Mankos wieder ausgleicht. Der Sound ist größtenteils sparsam, klingt aber unverständlicherweise sehr dünn und blechern aus den Boxen. Halbwegs witzig sind die gerenderten Animationen, die im Stil der Wochenschau auf ironische Weise die Kriegshandlungen umrahmen.

Florian Stangl ■

STATEMENT

Das Gute gleich vorweg: Die Missionen sind vielfältig aufgebaut, die Ausrüstung der Plastik-Söldner ist schön umfangreich, und die über 30 Levels sollten erstmal ausreichen. Der Grafik hätte aber etwas plastische Chirurgie nicht geschadet, und vor allem die hakelige Steuerung kostet *Army Men* einige Wertungsprozente. Auch Künstliche Intelligenz und Kollisionsabfrage sind gruselig, was in Actionspielen heutzutage einfach nicht mehr passieren darf. Im unterhaltsamen Mehrspieler-Modus fallen diese Mankos aber nicht so stark ins Gewicht.



Die eigenen Einheiten folgen Ihrer Spielfigur mehr oder weniger planlos.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	2	●
	DOS	Netzwerk	4	
●	WIN 95	Internet	4	
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-	
●	AMD K5	Audio		

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 115 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	70%
Sound	60%
Handling	55%
Multiplayer	70%
Spielspaß	65%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	3DO
Preis	ca. DM 90,-



Nightmare Creatures

Hier sehen Sie zwei Nightmare Creatures.

Ort des Geschehens: London im Jahre 1834. Die britische Hauptstadt an der Themse war schon immer eine sagenumwobene Stätte des Grauens. Nach Jack the Ripper hat sich nun eine meuchelnde Horde von Untoten in London breit gemacht. In guter alter Frankenstein-Manier wurde eine ganze Armee dieser monströsen Zombies von Adam Crowley ins Leben zurückgerufen. Das Ziel des verrückten Sektenführers ist eindeutig: Die Unterwerfung von London, und das um jeden Preis. Um das Übel zu beseitigen und die Zukunft der Menschheit zu retten, muß ein tapferer Krieger in den Kampf ziehen. Ihre Aufgabe besteht darin, mit einem Charakter Ihrer Wahl das aussichtslose Gefecht aufzunehmen und den verrückten Sektenführer zur Strecke zu bringen. Zur Auswahl steht Ihnen eine Schwertkämpferin im Stil von Lara Croft oder der Meister des Langstocks. In gewohnter 3D-Umgebung rennen und hüpfen Sie fortan wild um sich schlagend durch finstere Kanalisationen und andere düstere Orte des Schreckens. Für Fans von Beat ´em Ups sicherlich ein Genuß, für den etwas ungeübteren Spieler durch die teilweise undurchsichtigen Tastaturkommandos kein leichtes Unterfangen. Erschwert wird das Ganze durch eine kreuz und quer herumfahrende Kamera, die den einen oder anderen Gegner schon mal in den toten Winkel stellt. Trotz der gelungenen Atmosphäre, der gruseligen Musik und den zahlreichen Spezialmoves sicherlich nur etwas für Fans des Genres, da eine hilfreiche Speicherfunktion innerhalb der Levels fehlt. (jm) ■

RANKING



INFO

Kalisto, 3D-Action,
Preis ca. DM 80.-

Panzer Commander



Viel Simulation mit noch mehr Action.

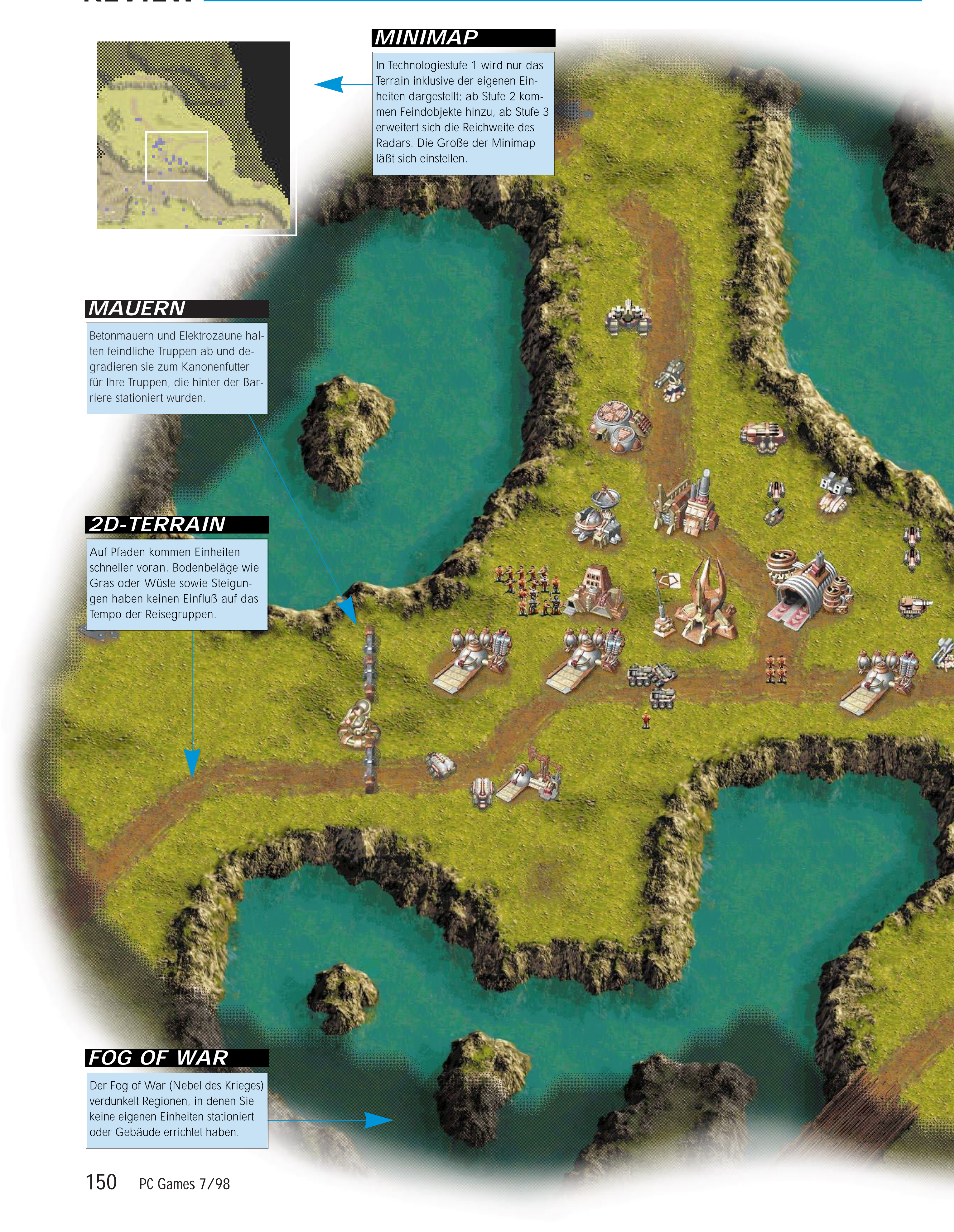
Panzer Commander versetzt Sie in die Rolle eines – wer hätte das gedacht – Panzerkommandanten im Zweiten Weltkrieg. Auf der Seite der Achsenmächte oder der Alliierten können entweder einzelne Missionen oder aber sechs jeweils zusammenhängende Kampagnen gespielt werden. Die Szenarien bieten Schnee- und Wüstenlandschaften, Gebirge und Steppen. Jede Kampagne besteht aus mehr als 20 Aufträgen, der Ausgang einer Mission beeinflußt den weiteren Verlauf des Spiels. Obwohl man an diesen Aufgaben eine ganze Weile zu knabbern hat, integrierte SSI trotzdem einen Editor, mit dem sich eigene Schauplätze erschaffen lassen. Als Kommandant können Sie entscheiden, welche Position Sie im Panzer einnehmen möchten – die Crew übernimmt dann dementsprechend den Rest. *Panzer Commander* bietet eine ganze Reihe an taktischen und strategischen Möglichkeiten, so können zum Beispiel bis zu fünf Platoons befehligt werden. Dennoch spielt sich *Panzer Commander* eher wie ein Actionspiel und weniger wie eine Simulation – um einsteigen zu können, muß nicht erst ein dickes Handbuch gewälzt werden. Ein klarer Pluspunkt. Zum Verhängnis wird dem Spiel lediglich, daß einfach keine richtige Spannung aufkommen will und die Grafik selbst mit 3Dfx-Karte nicht komplett überzeugen kann. Im Multiplayer-Modus (Netzwerk, Internet) fallen diese Schwachpunkte selbstverständlich weniger ins Gewicht, vor allem weil sehr interessante Spielvarianten, die für viel Abwechslung sorgen, vorhanden sind. (om) ■

RANKING

Spielspaß 69%

INFO

Mindscape, Simulation,
Preis: ca. DM 80,-



MINIMAP

In Technologiestufe 1 wird nur das Terrain inklusive der eigenen Einheiten dargestellt; ab Stufe 2 kommen Feindobjekte hinzu, ab Stufe 3 erweitert sich die Reichweite des Radars. Die Größe der Minimap läßt sich einstellen.

MAUERN

Betonmauern und Elektrozäune halten feindliche Truppen ab und degradieren sie zum Kanonenfutter für Ihre Truppen, die hinter der Barriere stationiert wurden.

2D-TERRAIN

Auf Pfaden kommen Einheiten schneller voran. Bodenbeläge wie Gras oder Wüste sowie Steigungen haben keinen Einfluß auf das Tempo der Reisegruppen.

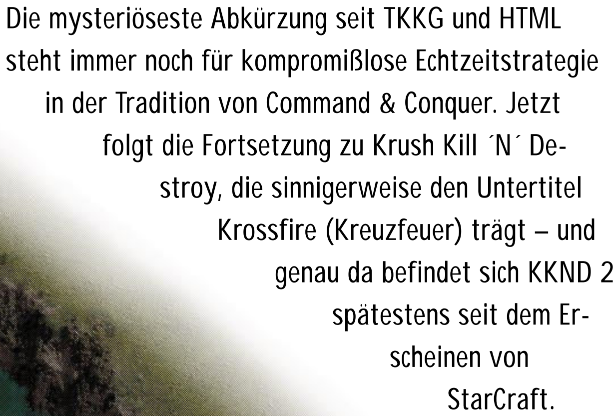
FOG OF WAR

Der Fog of War (Nebel des Krieges) verdunkelt Regionen, in denen Sie keine eigenen Einheiten stationiert oder Gebäude errichtet haben.

KKND 2 – Krossfire

Im Kreuzfeuer

Die mysteriöseste Abkürzung seit TKKG und HTML steht immer noch für kompromißlose Echtzeitstrategie in der Tradition von Command & Conquer. Jetzt folgt die Fortsetzung zu Krush Kill ´N´ Destroy, die sinnigerweise den Untertitel Krossfire (Kreuzfeuer) trägt – und genau da befindet sich KKND 2 spätestens seit dem Erscheinen von StarCraft.





GEWÄSSER

Explizite See-Einheiten wie Schiffe o. ä. gibt es nicht. Flache Wasserstellen können allerdings von Infanteristen durchquert werden; Luftkissen-Fahrzeuge passieren auch tiefere Gewässer.

VEGETATION

Infanteristen können durch Wälder hindurchlaufen, Fahrzeuge hingegen müssen zuweilen Umwege in Kauf nehmen. Manche Missionen lassen sich nur gewinnen, indem man Soldaten durch ein dichtes Gestrüpp lotst.

BRÜCKE

Ebenso wie in *Dark Reign* oder *Z* kommt den Brücken eine wichtige strategische Bedeutung zu. Werden die Stege gesprengt, reduzieren Sie die Zahl der möglichen Angriffsrouten für Ihre Rivalen.

KKND hat die Nation gespalten: Die einen fanden's zu schwer, zu kopiert, zu blaß gegenüber der Echtzeit-Bombe Alarmstufe Rot. Andere wiederum lobten die fortschrittliche Benutzeroberfläche und den zähen, durchtriebenen Computergegner – da konnte man die Schuld an der schmachvollen Niederlage nicht einfach auf dämliche Tiberium-Sammler schieben. Entscheidende Vorzüge wie die filigrane SVGA-Grafik, das großzügige Angebot an Einheiten und Gebäuden sowie ein untadeliger Mehrspieler-Modus waren uns seinerzeit sogar einen PC Games-Award wert. 60.000 Fans haben sich im Frühjahr 1997 allein in Deutschland für *KKND* entschieden, und bei solch ansehnlichen Zahlen stand für das Programmierteam von Melbourne House (richtig getippt: die Firma ist in Australien zu Hause) schon bald fest: Ein zweiter Teil muß her. Der spielt zeitlich ein paar Jahrzehnte nach dem ersten *KKND*-Krieg, und wie's bei Fortsetzungen auf Leinwänden und Computer-Bildschirmen nun mal so ist, haben einige wenige Beteiligte den Konflikt überlebt. Auf der Erde (oder zumindest das, was ein Atomkrieg davon übriggelassen hat) hausen also genau diesselben Gruppierungen, die schon bei *KKND* im Mittelpunkt standen: Auf der einen Seite die „Überlebenden" vom Stamme der Survivors, die sich schlauerweise vor dem ersten Nuklearschlag in Bunker zurückgezogen haben. Der Rest der Menschheit andererseits vegetierte jahrelang in der radioaktiv verseuchten Umgebung vor sich hin und hat zahllose Mutanten hervorgebracht. Die Existenz beider Gruppen wird nur noch durch die wenigen vorhandenen Rohstoffe – allen voran das kostbare Erdöl - sichergestellt. Überlebende und Mutanten machen daher folgende einfache Rechnung auf: Wird die gegnerische Partei ausgelöscht, stünden demnach doppelt so viele Ressourcen zur Verfügung, und das

Überleben wäre langfristig gesichert. Doch die Parteien haben diese Rechnung ohne die dritte, erstmals in *KKND 2* auftauchende Gruppierung gemacht – die Roboter der Serie 9, ehemalige Ernte-Droiden, aus denen sich mit der Zeit äußerst aggressive Kampfmaschinen entwickelt haben.

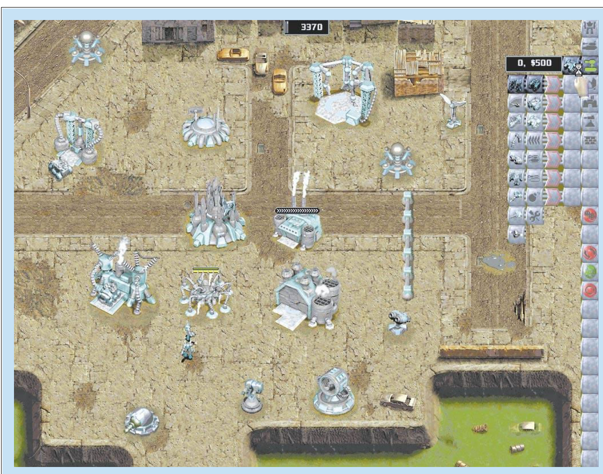
Etwas hat überlebt

Aus drei Rassen macht ein halbwegs geschickter Spiele-Designer normalerweise drei Kampagnen. Bei *KKND 2* bestehen diese drei Feldzüge aus jeweils 17 Missionen; wir reden also von stattlichen 51 Einsätzen, die selbst gestandene Echtzeitstrategie-Experten einige Wochen beschäftigen dürften. Mit welcher Seite Sie starten, bleibt Ihnen überlassen; auch ein Wechsel von einer Kampagne zur anderen ist jederzeit möglich. Nach fast jeder gewonnenen Mission dürfen Sie – ähnlich wie in den Spielen der *C&C*-Serie – auf einer Landkarte zwischen mehreren benachbarten Regionen wählen; die Reihenfolge ist also alles andere als linear. Sobald die Missionen geladen wurden, unterscheidet sich *KKND 2* kaum von anderen Echtzeitstrategiespielen und erst recht nicht von *KKND 1*: Sie stellen Produktionsanlagen auf, verteidigen Ihre Basis mit Geschützen und Mauern, fabrizieren Kampfeinheiten, geben Gebäude-Upgrades in Auftrag, fördern Erdöl mit Hilfe spezieller Pumpen und lassen es von Transportern zu Ihren Kraftwerken transportieren. Alternativ liefern in den späteren Levels Windräder und Turbinen ständig geringe Mengen an Credits.

KKND 2-Premiere: Luft-Einheiten

Überlebende, Mutanten und Serie 9-Roboter unterscheiden sich nicht einmal ansatzweise so stark wie Terrans, Zerg und Protoss. Lediglich bei der Kampfkraft einzelner Truppenteile wurden Schwerpunkte gesetzt; so ist beispielsweise die Droiden-Infanterie ihren Kontrahenten deutlich überlegen. Die eigentlichen Unterschiede zwischen den drei Rassen beziehen sich aber fast ausschließlich auf den Look von Gebäuden und Einheiten - andere Grafik, aber gleiche Funktion. Kasernen, Waffenfabriken, Reparatur-Anlagen, Geschütztürme, Ölpumpen, Kraftwerke, Flammenwerfer, Kamikaze-Einheiten, Techniker (reparieren Gebäude), Transporter und Panzer gibt es demnach in jeweils drei verschiedenen Ausführungen. Der größte Teil des Aufgebots wurde direkt aus *KKND 1* übernommen; als echte Neuheiten gelten unter anderem sogenannte „Constructibles" (siehe Kasten), Elektrozäune, Hovercraft-Einheiten sowie Lufteinheiten wie Jäger, Bomber und Transport-Flugzeuge. Zwecks Abwehr der Bedrohung aus der Luft dürfen Flak-Geschütze natürlich nicht fehlen. Außerdem ist es nun möglich, Brücken aus strategischen Gründen zu zerstören und nutzlos gewordene Gebäude (zum Beispiel Ölpumpen auf ausgebeuteten Ölfeldern) einfach zu recyceln. Daß Ihre Truppen mit der Zeit Erfahrung sammeln, kennt man bereits aus *KKND*: Wenn Einheiten lang genug auf dem Schlachtfeld überleben, avancieren sie zu Veteranen – sie schießen infolgedessen schneller, zielen genauer und richten mehr Schaden an. Infanteristen sind im Gegensatz zu Fahrzeugen sogar in der Lage, sich selbst zu heilen, solange sie nicht in Kämpfe verwickelt sind. Um auf leistungsfähigere Gebäude und Einheiten zugreifen zu können, müssen Sie Ihre Gebäude upgraden. Dafür ist das Forschungslabor zuständig, das abhängig von der erreichten Technologiestufe ein Bauwerk bis zu fünfmal kostenpflichtig verbessert. Aber: In welchem Stadium sich eine Anlage befindet, ist auf den ersten Blick nicht ersichtlich – nur durch Bewegen des Cursors über ein Objekt erfahren Sie dessen Ausbaustufe. Ein echtes Ärgernis stellt die willkürlich erscheinende Beschränkung auf maximal vier Gebäude desselben Typs dar, was speziell im Falle der Geschütztürme häufig keinen adäquaten Schutz einer Siedlung zuläßt.

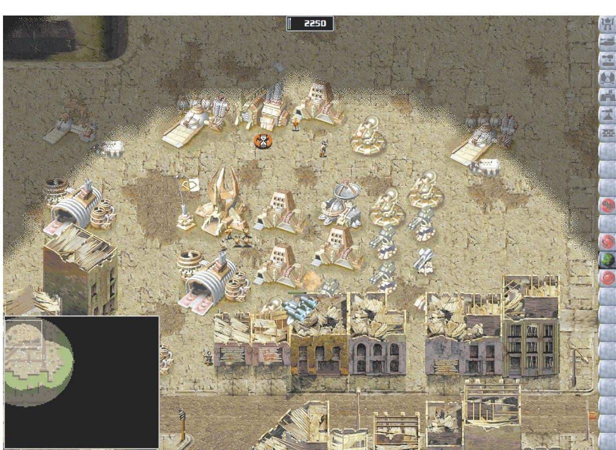
CONSTRUCTIBLES



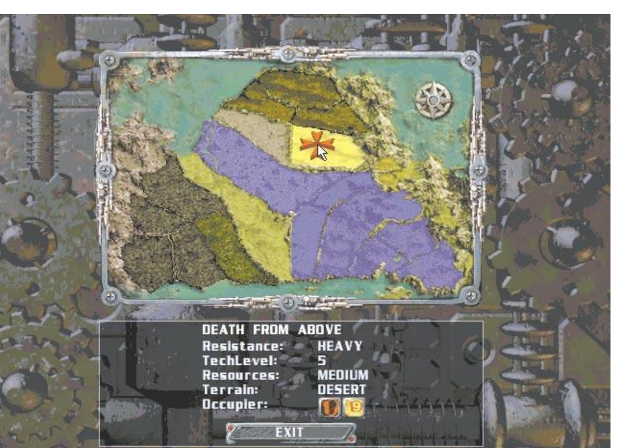
Wer keine Einheiten „von der Stange" einkaufen möchte, sondern sich seine Fahrzeuge selbst zusammenstellen will, wird mit den neuen Constructibles glücklich. Aus dem entsprechenden Menü wählen Sie ein Chassis und montieren darauf wahlweise eine Waffe (Plasma-, Säure-, Flak-, Artillerie-Geschütze, Flammenwerfer, Laser) oder Sonderzubehör wie Reparatur-Kits, Radarschirme, Radar-Störer oder Transport-Einheiten, in denen bis zu fünf Infanteristen Platz finden. Fertige Kombinationen können als Icon abgelegt und jederzeit produziert werden. Soviel Flexibilität hat allerdings ihren Preis: Die Constructibles kosten im allgemeinen ein kleines Vermögen.

Ausgekundschaftet

Schon in den ersten Missionen werden Sie folgende Begebenheiten beobachten können: Da attackiert der Computergegner Ihre Festung und stellt fest, daß Sie wohlweislich einige Kanonentürme aufgestellt haben. Nachdem er einige Mitstreiter verloren hat, ziehen sich die Überlebenden zurück und kommen ein paar Minuten später wie-



Diese stattliche Basis hat der Computergegner quasi aus dem Nichts installiert. Vier Kasernen und zwei Waffenfabriken liefern Nachschub für die Front im Südwesten.



Überlebende, Mutanten und Roboter dringen ausgehend von der Heimatprovinz in die Machtzentren der Konkurrenz vor. Meist haben Sie die Wahl zwischen zwei Regionen.

HÖHENSTUFEN

Einheiten und Geschütztürme auf erhöhten Positionen können von Gegnern in niedrigerem Terrain weder gesehen noch getroffen werden.

ENERGIE

Während die beiden Konkurrenten zusätzliche Credits durch Windräder gewinnen, setzen die Mutanten solche „Schweinchen"-Kraftwerke ein.

ÖLFELDER

Einziger Rohstoff in *KKND 2*: Erdöl, das mit solchen „Bohrtürmen" gefördert wird. Öltransporter pendeln automatisch zwischen den Kraftwerken und den Pumpen hin und her.

der – allerdings haben die dann ein paar gute Kumpels mitgebracht, die mit Ihren Geschützen kurzen Prozeß machen. Generell schickt der Computer keine Einzelkämpfer ins Getümmel, die von Ihren Truppen im Handumdrehen aufgerieben werden (eine „Spezialität" von *StarCraft*). Stattdessen analysiert er Position und Stärke Ihrer Armeen und Stützpunkte und sammelt in gebührendem Abstand so viele Einheiten an, daß er zumindest eine theoretische Chance gegen Sie hat. Dieses „Zusammenrotten" gab es bereits in *KKND*, doch der Computergegner läßt sich jetzt nicht mehr ganz so leicht überlisten; damals genügte es zuweilen, den Zeitpunkt seines Angriffs abzupassen und parallel dazu einen Stoßtrupp in die feindliche Basis zu schicken, die selbige fachmännisch in ihre Einzelteile zerlegte. Jetzt verteilen sich rivalisierende Truppen geschickter um deren Heimat-Basis. Die Kehrseite der zugegebenermaßen sehr starken KI: Ein immens hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad läßt durchschnittlich begabte Alarmstufe Rot-Spieler schier verzweifeln, für *KKND*-Kenner ist dieses einsteigerfeindliche Niveau aber nichts Neues: Schon der erste Teil verlangte den Echtzeit-Fans durch die vertrackten, langwierigen, zum häufigen Neustart zwingenden Missionen alles ab. Freilich haben auch die *C&C*-Zusatz-Disks, *WarCraft 2* und *StarCraft* ihre frustierenden Momente, doch bei *KKND 2* artet dies zum Dauerzustand aus; ein Teil der Käuferschaft wird sich dadurch aber erst so richtig herausgefordert fühlen. Etliche Missionen (Aufbau zerstörer Stützpunkte, Einsätze ohne Basen, Eskorten einzelner Figuren, Schutz von Alliierten etc.) sind extrem zeitkritisch – Trödeleien darf man sich nicht erlauben. Bis an die Zähne bewaffnete Gegner und ein äußerst limitiertes Angebot an Ressourcen sorgen für zusätzlichen Druck. Auf die eigenen Leute kann man sich normalerweise verlassen; nur manchmal gibt's beim Routefinding der Schützlinge noch arge Probleme: So schafft es eine von Kollegen umzingelte Einheit nur selten, sich aus eigener Kraft durch die Reihen „freizukämpfen", so daß Sie vereinzelt manuell eingreifen müssen. Maximal 1.024x768 Bildpunkte im HiColor-Modus - da kommt allenfalls noch *Total Annihilation* mit. Das Plus an Pixeln pro Bildschirm verschafft dem Spieler nicht nur zusätzliche Übersicht: Je höher die gewählte Auflösung, desto einfacher wird's, weil sich ein größerer Bereich auf einmal erfassen läßt. Komplexere Feldzüge können so bequemer durchgeführt werden, und hinterhältige



Durch diese hohle Gasse muß er kommen: Ihre Einheiten haben sich an der Kante des Gebirges entlang plaziert und bereiten den Feinden einen gebührenden Empfang.

IM VERGLEICH

StarCraft	90%
C&C: Alarmstufe Rot	90%
Dark Reign	80%
KKND 2: Krossfire	76%
KKND: Extreme	71%

Nicht zuletzt die überlegene *KKND 2*-Grafik macht eine deutliche Abwertung von *KKND Xtreme* (enthält unter anderem das Original *KKND*) erforderlich. An der Spitze ändert sich nichts: Blizzards *StarCraft* dominiert zusammen mit *Alarmstufe Rot* den Sektor „Echtzeitstrategiespiel mit Hightech-Militär-Einheiten" – an die Qualitäten dieser beiden Referenzen kommt das harmlose *KKND 2* nicht heran. Empfehlung aus dem Budget-Bereich: Activisions *Dark Reign* (in der Softprice-Reihe von Bomico).

DER EINHEITEN-EDITOR

Mit diesem Tool ändern Sie bequem die Eigenschaften aller Einheiten, angefangen von den Herstellungs-Kosten über die Produktionszeit, die Hitpoints, die Treffsicherheit bis hin zum Schaden, der bei bestimmten Einheiten-Typen (Infanterie, Flugzeuge etc.) erreicht wird. Einmal getroffene Voreinstellungen lassen sich abspeichern und in Multiplayer-Partien bequem anwählen.

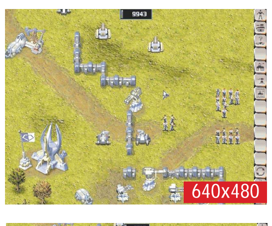


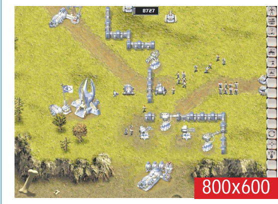
TESTCENTER KKND 2 – KROSSFIRE

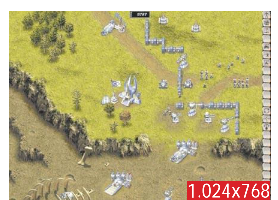
IM VERGLEICH

KRITERIEN	Starcraft	KKND Extreme	KKND 2: Krossfire
FEATURES			
Einheiten	Ca. 35	Ca. 35	Ca. 50
Frei konfigurierbare Einheiten	Nein	Nein	Ja
Gebäude	Ca. 45	Ca. 20	Ca. 50
Grafik	640x480, 256 Farben	640x480, 256 Farben	640x480 (65.000 Farben) 800x600 (65.000 Farben) 1.024x768 (65.000 Farben)
Kampagnen	3	2	3
Missionen	30 (3x10)	30 (2x15)	51 (3x17)
Recycling von Gebäuden	Nein	Nein	Ja
Ressourcen	Mineralien, Gas	Öl	Öl
Sammelpunkte	Ja	Nein	Ja
Schwierigkeitsgrade	1	1	1
Spielgeschwindig-keiten	7	stufenlos	stufenlos
Veteranen-Einheiten	Nein	Ja	Ja
Völker	3	2	3
Waypoints	Ja (max. neun Stationen)	Nein	Ja (max. neun Stationen)
EDITOR			
Karten-Editor	Ja	Nein	Nein
Mission-Editor	Ja	Nein	Nein
Editor für Einheiten-Eigenschaften	Ja	Nein	Ja
MULTIPLAYETR			
Multiplayer-Modi	Modem, Netzwerk (max. 8 Spieler), Internet (max. 8 Spieler)	Modem, Netzwerk (max. 6 Spieler)	Modem, Netzwerk (max. 8 Spieler)
Multiplayer-Karten	40	10	20
Skirmish Mode	Ja	Ja	Ja
Gleichzeitig markierbare Einheiten	12	Unbegrenzt	Unbegrenzt
Spawning	1 CD-ROM für max. 8 Spieler	1 CD-ROM pro Spieler	1 CD-ROM pro Spieler (KKND 2 = 2 CD-ROMs)
Team-Play	Ja	Nein	Nein

DIE GRAFIK







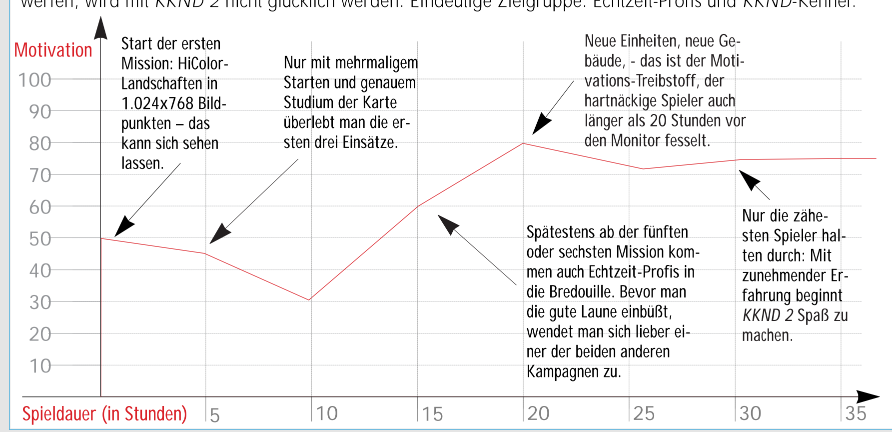
Die Wahl einer höheren Auflösung hat nicht nur ästhetische Gründe: Da Sie einen wesentlich größeren Karten-Ausschnitt überblicken, wird Ihnen die Organisation der Basis samt der Truppen erheblich erleichtert.

INSTALLATION

KKND 2 Crossfire belegt auf der Festplatte rund 100 MB Speicherplatz. Wer zwischendurch auf eine andere Kampagne umsteigt, kommt auch meist um einen Wechsel der CD-ROM nicht herum: Die drei Feldzüge wurden auf die beiden CD-ROMs aufgeteilt.

DIE MOTIVATIONSKURVE

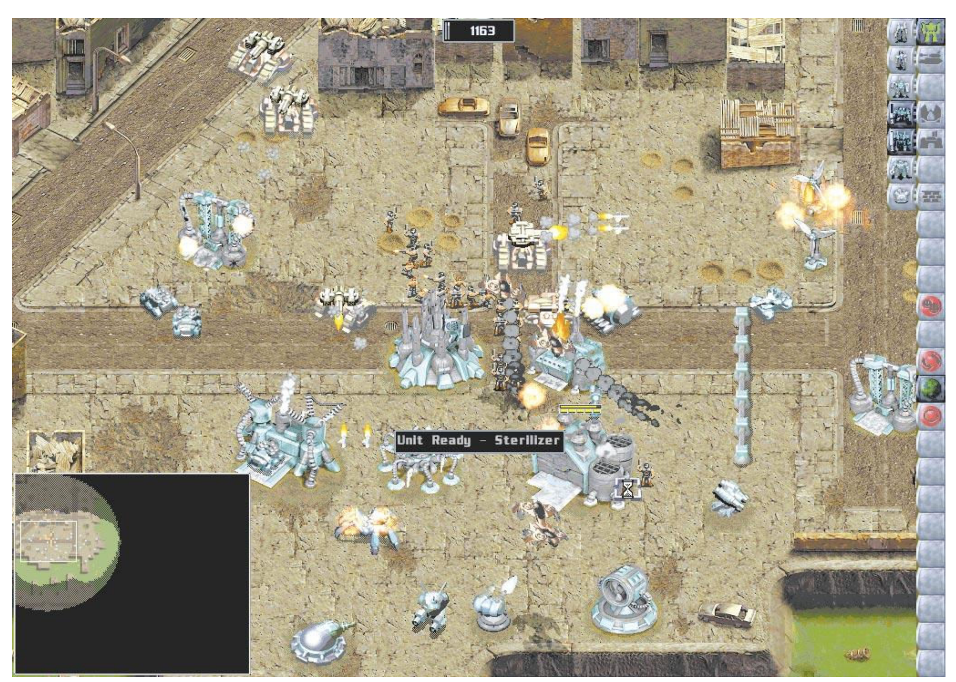
Wie lange man *KKND 2* durchhält, hängt stark vom echtzeitstrategischen Können des Spielers ab. Wer auch in *StarCraft*, *Alarmstufe Rot*, *Dark Reign* oder *Age of Empires* dazu tendiert, vorschnell die Flinte ins Korn zu werfen, wird mit *KKND 2* nicht glücklich werden. Eindeutige Zielgruppe: Echtzeit-Profis und *KKND*-Kenner.



Attacken der Konkurrenz bemerkt man erheblich früher. *KKND*-Spieler kennen die Schauplätze bereits aus dem Vorgänger: Die rund 50 Missionen verteilen sich auf hügeliges Wald- und Wiesen-Gelände, Stadtruinen und Sandwüsten. Die komplett gerenderten Landschaften weisen wesentlich mehr Details auf als bisher; in den größtenteils zerstörten Innenstädten zieren Autowracks die Straßen, und giftiges Flußwasser blubbert durch den Kanal. Im direkten Vergleich fällt auf, daß die Animationen bei weitem nicht den Detailgrad der *StarCraft*-Figuren und -Fahrzeuge erreichen. In der standardmäßig eingestellten 640x480-Auflösung ist die Grafikqualität mit *Dark Reign* (ebenfalls ein Echtzeitstrategiespiel australischen Ursprungs) vergleichbar. Richtig schick sehen vor allem die *Earth 2140*-kompatiblen Explosionen aus, und Flugzeugabstürze wurden geradezu in Szene gesetzt: Der getroffene Flieger zieht eine Rauchschwade hinter sich her, verliert allmählich an Höhe, um schließlich am Boden entlangzuschlittern, ehe er in einem gewaltigen Feuerball zerbirst.
Richtiges 3D-Terrain läßt die *KKND 2*-Engine leider nicht zu, dafür aber ein „simuliertes" (so bezeichnet es zumindest der Hersteller). Wie bei allen 2D-Echtzeitstrategiespielen bilden Berge, Uferabschnitte und Gebäude natürliche Sicht- und Angriffs-Barrieren. Unterschied zu *Alarmstufe Rot*: Einheiten unterhalb eines Plateaus können nicht „hinauf" schauen (auch nicht aus größerer Entfernung) und schon gar nicht nach oben schießen – das funktioniert lediglich mit Artillerie. Wer seine Mannen entlang der Kante eines Canyons plaziert, kann anrückende Gegner bequem und völlig risikolos von oben erledigen.

Multitasking

In der schmalen Leiste am rechten Bildschirmrand finden Sie sämtliche verfügbaren Gebäude und Einheiten – übersichtlich sortiert nach Kategorien (Infanterie, Fahrzeuge, Luftwaffe, Türme, Mauern etc.). Komfortabel: Ein Linksklick auf ein Icon erhöht die zu produzierende Menge eines Einheitentyps, ein Rechtsklick verringert die Anzahl. Bei Bedarf und entsprechendem Kapital lassen sich auch unendlich viele Exemplare in einer Art Endlos-



Exorbitante Explosionen erschüttern die Umgebung, gewaltige Rauchschwaden steigen aus Panzern und Geschütztürmen: Bei solchen Kampfszenen fällt es schwer, die eigene Mannschaft unter Kontrolle zu halten. Waypoints erleichtern diese Aufgaben.

schleife produzieren. Im Gegensatz zu *StarCraft* muß kein Gebäude ausgewählt sein, um eine Einheit zu erzeugen – einfach Icon in der Leiste anklicken, fertig. Wenn Sie Einheiten unterschiedlichen Typs in Auftrag geben, werden diese sogar parallel fabriziert. Eine wirklich sinnvolle Idee der Designer nennt sich „Smart Select" – oder wie oft ist es Ihnen schon passiert, daß Sie eine Gruppe von Einheiten markiert und damit den Feind attackiert haben, nur um hinterher festzustellen, daß sich ein wertvoller Sammler inmitten dieses Geschwaders befand? Anders *KKND 2*: Wird ein Rahmen aufgezogen, fühlen sich dank Smart Select (läßt sich auch deaktivieren) nur militärische Einheiten angesprochen. Des weiteren bietet Krossfire neuzeitliche Features wie Wegpunkte, Hotkeys für konkrete Anweisungen (Beispiele: Eskorten, Bewachen eines Gebäudes etc.) und Sammelpunkte (produzierte Einheiten steuern automatisch einen vom Spieler wählbaren Treffpunkt an). So ein durchdachtes, an das hohe Spieltempo in Echtzeitstrategiespielen angepaßtes Interface würde man sich auch für künftige Westwood-Spiele wünschen.

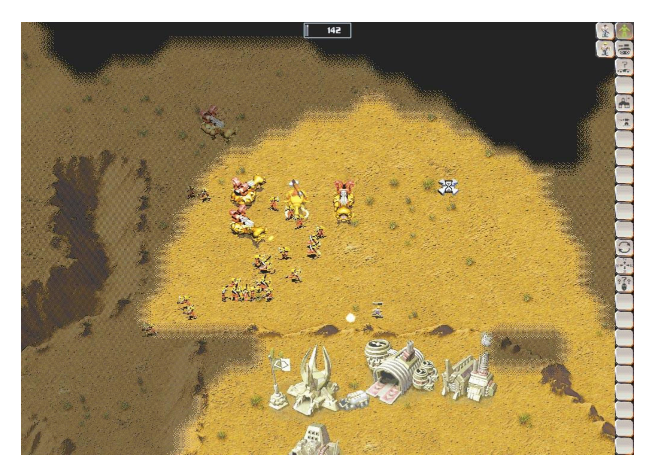
KKND 2 offline

Den deutlichen Verbesserungen in den Bereichen Steuerung und Grafik stehen jedoch Versäumnisse bei der Spielatmosphäre gegenüber. Tragischerweise haben Designer Justin Halliday und seine Mannschaft davon abgesehen, den Missionen einen Story-Charakter zu verpassen; fehlende Zwischensequenzen, eine nur marginal vorhandene Rahmenhandlung und der völlige Verzicht auf „Heldenfiguren" lassen kaum Flair aufkommen. Vor jeder Mission wird lediglich eine per Motion-Capturing aufgewertete Render-Sequenz gezeigt, das sich anschließende (kurze) Briefing erfolgt in Textform. Wer *KKND 2* im Netzwerk spielen möchte, hat die Wahl zwischen 20 speziell zusammengestellten Karten, die sich auch unter Beteiligung von Computergegnern nutzen lassen („Skirmish Mode") – ein Feature, das schon zu den Neuerungen von *KKND Xtreme* gegenüber dem Original gehörte. Im Vergleich zum überragenden *StarCraft* weist *KKND Krossfire* allerdings enttäuschend wenige Multiplayer-Optionen und Spielziele (nur „Sieg in Allianz" und Deathmatch) auf; auch ein Internet-Spieleserver nach dem Vorbild von *Battle.Net* oder Westwood-Chat wird von Melbourne House nicht angeboten.

Petra Maueröder ■

STATEMENT

Sie haben sich erst vor wenigen Wochen *StarCraft* gekauft und fragen sich nun zurecht: Da hab ich jetzt so ein geniales Echtzeitstrategiespiel, wozu brauch ich dann eigentlich noch *KKND 2*, das keinen Battle.Net-Zugang hat, keinen Karten- und Mission-Editor und auch sonst nichts, was man nicht schon aus anderen Programmen kennt. Und das obendrein noch so einen verdammt hohen (für mein Empfinden ZU hohen) Schwierigkeitsgrad aufweist. Die Kundschaft der Fortsetzung tummelt sich vor allem im Lager der *KKND 1*-Cracks: Ab 800x600 Bildpunkten sieht die Grafik wirklich sehr ordentlich aus, die Missionen sind gut durchdesignt, und auch der Computergegner verdient diese Bezeichnung. Falls Sie den Echtzeit-Kampf um jeden Pixel Boden mögen und auch Frustmomente souverän durchstehen, dürften Sie mit *KKND 2* richtig liegen.



Der Computergegner hat gegenüber KKND 1 dazugelernt: In sicherer Entfernung sammeln sich die gegnerischen Truppen und rüsten sich für einen kollektiven Gegenschlag.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC 1
● SVGA	ModemLink 2
DOS	Netzwerk 8
● WIN 95	Internet -
● Cyrix 6x86	Force Feedback -
● AMD K5	Audio

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, HD 100 MB, 4xCD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, HD 100 MB, 8xCD-ROM

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	80%
Multiplayer	60%
Spielspaß	**76%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Melbourne House
Preis	ca. DM 70,-



Gex 3D: Enter the Gecko

Amphitheater

Ein Jump & Run gehört in Kinderhände. Ein längst überholtes Vorurteil, das Crystal Dynamics jetzt endgültig aus der Welt schaffen will. Nach Pandemonium 2 bringen die Amerikaner nun mit Gex 3D: Enter the Gecko ein weiteres Jump & Run mit Referenzanspruch auf den Markt.

Vorbei sind die Zeiten, in denen man von Plattform zu Plattform hüpfte und seine Gegner mit einem Sprungangriff außer Gefecht setzte. Spätestens seit *Mario 64*, das leider niemals für den PC erscheinen wird, spielt man auch hier aus einer *Tomb Raider*-ähnlichen Perspektive. Ein modernes Jump & Run orientiert sich deshalb stark an einem Action-Adventure – und *Gex 3D: Enter the Gecko* ist dafür ein Paradebeispiel…

Sie schlüpfen in die Rolle der frechen Eidechse Gex, die durch unglückliche Umstände dazu verdammt ist, die Welt vor der Invasion des Medienmoguls Rez zu beschützen. Insgesamt neun verschiedene Fernsehkanäle müssen von seinen Schergen befreit werden, zahlreiche untergeordnete Level sorgen für Abwechslung. Anspielungen auf Klassiker der Fernsehgeschichte dürfen da natürlich nicht fehlen. Beispielsweise erwartet Sie hinter dem Schild „Jagdsaison eröffnet" eine kurzweilige Szene, die verdächtig an Bugs Bunny erinnert: Gex schlüpft in ein albernes Hasenkostüm und wird vom schießwütigen Elmar über Stock und Stein gejagt. Aufgrund der beeindruckenden Grafikqualität kann man sich bei solchen Slapstick-artigen Einlagen ein Lachen schwer verkneifen. Die Animation des Haupt- und aller Nebendarsteller ist nahezu perfekt und vor allem sehr abwechslungsreich geraten. Gex kann nicht nur springen, sondern sich auch mit seiner klebrigen Zunge an Vorsprüngen festklammern und Gegner auf drei unterschiedliche Arten angreifen. Die Kamera verfolgt dabei das Geschehen entweder automatisch oder nach den Anweisungen des Spielers. Außerdem ist es jederzeit möglich, die Perspektive nach links oder rechts rotieren zu lassen, um beispielsweise einen versteckten Bonusgegenstand zu entdecken.

STATEMENT

Mit *Gex 3D: Enter the Gecko* beweist Crystal Dynamics einmal mehr, wer zur Zeit das Genre Jump & Run auf dem PC vorantreibt. Gespickt mit jeder Menge Humor und phantastischer Grafik kann das Spiel jung und alt auf Anhieb begeistern, das komplexe Leveldesign sorgt für dauerhaften Spielspaß. Schade, daß dieses Spiel wohl vorerst nur Besitzern einer Grafikkarte mit Chipsatz von 3Dfx vorbehalten bleibt. Ohne diese Zusatz-Hardware, die noch längst nicht in jedem PC schlummert, funktioniert *Gex 3D* leider überhaupt nicht.


Bewegliche Plattformen erschliessen oft andere Bereiche eines Levels. Solche Transportmittel müssen aber erst einmal entdeckt werden.

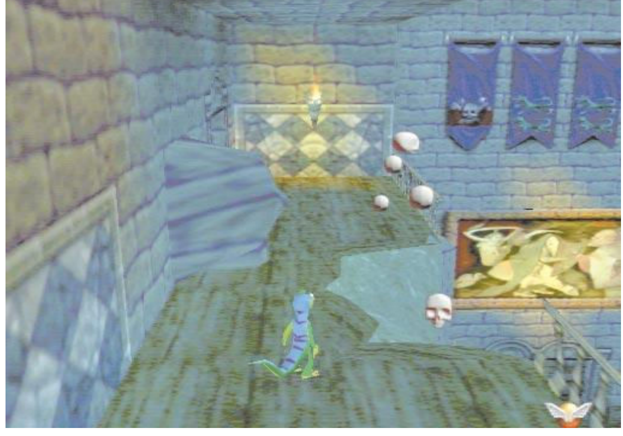
Nur mit 3Dfx

Die tolle Grafik hat allerdings ihren Preis, denn ohne eine Grafikkarte mit Chipsatz von 3Dfx (Voodoo, Voodoo 2) läßt sich *Gex 3D* nicht starten. Direct3D wird leider nicht unterstützt. Ob es dafür auf absehbare Zeit einen Patch geben wird, stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest.

Oliver Menne ■


Gex auf der Flucht. Wenn es sein muß, kann die kleine Eidechse mit irrer Geschwindigkeit durch die Level flitzen.


Wasser bietet herrliche Transparenzeffekte. Schade, daß nur Besitzer einer Voodoo-Karte in diesen Genuß kommen.


In diesem Fernsehkanal befindet sich Gex in einer kleinen Horrorshow.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 15 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 225 MB

3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo)

RANKING

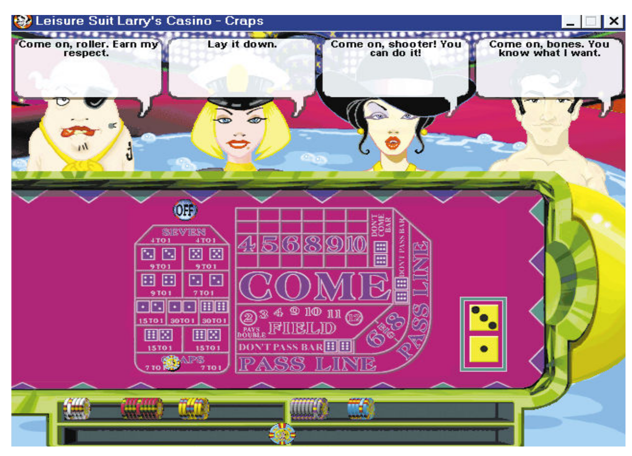
Jump&Run	
Grafik	88%
Sound	88%
Handling	85%
Multiplayer	– %
Spielspaß	89%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Crystal Dynamics
Preis	ca. DM 80,-

Virtuelle Kasinos gibt es im Internet zuhauf. Leider haben die meisten von ihnen den Nachteil, daß dort ausschließlich um reales Geld gespielt werden kann. Außerdem weiß man nie, was am anderen Ende der Leitung wirklich mit den übermittelten Kreditkarten-Daten geschieht...

Leisure Suit Larry's Casino

Gambler's Paradise



Was wäre Craps ohne Geschrei, Jubel und Gezeter? Die Chat-Funktion und acht verschiedene „Emoticons" gestatten lebendige Gespräche selbst während der Spielpartien.



In den USA eine Art Volkssport: das Automatenspiel um kleine Beträge.



Jeder Gast bekommt ein eigenes Hotelzimmer. „Upgrades" gibt es nur gegen Cash.

Der bekannte Spieledesigner Al Lowe rennt mit seiner Just-for-Fun-Zockerei offene Türen ein: Kosten entstehen dem User lediglich beim Erwerb der Vollversion von *Larry's Casino*. Via Internet-Zugang kann sich jeder Kunde kostenlos eine oder mehrere Identitäten auf Sierras hauseigenem WON-Spieleserver zuteilen lassen. Ausgerüstet mit ID und Password bezieht man dann in dem schrill eingerichteten Kasinopalast zunächst ein bescheidenes Zimmer und wählt dort die Gestalt, in der man den anderen Online-Gamblern entgegentreten will. Da es an den Spieltischen lediglich um virtuelle „Larry-bucks" geht, soll der Benutzer durch Anreize anderer Art zum Zocken animiert werden: Wer viele Dollars auf dem Konto hat, kann mit der Zeit immer luxuriösere Räumlichkeiten beziehen und seine Online-Freunde mit teuren (virtuellen) Geschenken beeindrucken oder zu einem schicken (virtuellen) Abendessen im Kasino-eigenen Feinschmeckerlokal einladen. Das stimmungsvolle Drumherum wird in Larrys Kasino überhaupt sehr groß geschrieben. Es gibt Bars, Restaurants, Clubs und andere Gemeinschaftsräume, in denen lockere Chats ebenso willkommen sind wie der regelmäßige Witze-Erzählwettbewerb, der für hoffnungslose Verlierer übrigens die letzte Chance darstellt, irgendwie an Geld zu kommen.

Zwischenmenschliches

Den eigentlichen Kernbereich von Larrys Kasino bildet der Spielsaal mit fünf populären Glücksspiel-Varianten. Angeboten werden Poker, Blackjack, Roulette, Craps sowie mehrere Einarmige Banditen. Hier wird deutlich, daß Al Lowe schon immer ein begeisterter Anhänger des „Gambling" war: Für die meisten Spiele kann der Benutzer auch exotische Varianten, etwa 7-Card-Stud-Hi-Lo-Poker, einstellen, und es gibt – wie im echten Kasino – Tische mit verschieden hohen Limits. Getreu dem Larry-Motto „Alles kann, nichts muß" darf sogar während der Partien geplaudert, geflirtet und geblödelt werden. Mit sogenannten Emoticons ordnet jeder Teilnehmer seiner Figur eine von acht verschiedenen Stimmungen zu (traurig, wütend etc.) und kommuniziert über Sprechblasen, die gut sichtbar über den einzelnen Häuptern eingeblendet werden. Der Fairneß halber müssen Spieler ohne gute Englischkenntnisse gewarnt werden: Der SinglePlayer-Modus taugt wirklich nur zum Üben – und ohne die Gabe, englische Witze flüssig zu erzählen, ist man auf Dauer ziemlich aufgeschmissen.

Thomas Borovskis ■

STATEMENT

An Profi-Zocker richtet sich *Larry's Casino* bestimmt nicht – mehr schon an Menschen, denen der kommunikative Aspekt am Kasino-Gang wichtig ist. Man trifft sich mit Gleichgesinnten, spielt mal an diesem Tisch, mal an jenem, und plaudert ansonsten viel. Allein die Tatsache, daß es im Kasino sogar eine „Wedding Chapel" gibt, spricht Bände. Wer regelmäßig auf US-Boards chattet, kann mit diesem Kauf zwei seiner Hobbys verbinden. Alle anderen sollten abwarten, ob Sierra vielleicht zusätzlich noch einen deutschsprachigen Server einrichtet.



Für ein Spiel von Al Lowe bezeichnend: Man sitzt beim Zocken nackt in der Wanne.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	4-15
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM 4xCD-ROM, HD 100 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Glücksspiel

Grafik	55%
Sound	60%
Handling	50%
Multiplayer	70%
Spielspaß	70%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 80,-



Indy Racing

Schnelle Nummer

Neues Label mit erfahrenen Designern versucht sich an schwierigem Thema: ABC Interactive will mit Indy Racing Papyrus und Microsoft die Stirn bieten und überrascht mit einem ansehnlichen Produkt. Kleine Mängel versagen dem Newcomer aber den begehrten Spitzenplatz.

So wird's gemacht: Der amerikanische Fernseh-Riese ABC hat für sein neues Label ABC Interactive keine verkappten Multimedia-Artisten gekauft, sondern eine Reihe von alten Hasen der Spielebranche angeheuert. Robin Antonick, Producer des ersten *John Madden Footballs*, und sein Team haben mit *Indy Racing* eine solide Simulation der amerikanischen IndyCar-Serie abgeliefert. Umrahmt wird das kurzweilige Spiel von etlichen Videos, Statistiken und Kommentatoren von ABC Sports, die für den authentischen Look sorgen. ABC Interactive konnte sich die Lizenz der Indy Racing League besorgen, die immerhin acht Rundkurse und die entsprechenden Fahrer umfaßt. Dank der ordentlichen Direct3D-Unterstützung werden die Rennen flott und ordentlich detailliert dargestellt, doch reicht die Grafik nicht an *CART Precision Racing* oder gar *F1 Racing Simulation* heran. Vor allem die Darstellung der Fahrzeuge ist vergleichsweise spartanisch. Die Tuning-Optionen sind dagegen sehr umfangreich und reichen von der nötigen Reifenauswahl über Getriebeeinstellungen bis zur Bremsbalance. Mit einem simplen Mausklick dürfen Sie die Einstellungen auf der Piste testen, was viel Zeit beim justieren spart. Ein Lehrvideo gibt Ihnen die nötigen Informationen zu den Strecken, der erforderlichen Fahrweise und wichtige taktische Tips fürs Rennen. Steuern sollten Sie *Indy Racing* unbedingt mit einem Joystick oder einem Lenkrad, da die Tastatur-Steuerung für die diffizilen Kurven zu direkt arbeitet. Herausragend ist im Rennen der Boxenfunk, der Sie nicht nur über Ihre Lage im Feld informiert, sondern besonders gute Manöver lobt und vor herannahenden Gegnern warnt. Diese fahren vergleichsweise intelligent und versuchen vor allem, Sie möglichst nicht zu rammen. Boxenstopps sind ebenfalls möglich und können per Funk angekündigt werden, um Zeit zu sparen - währenddessen fährt der Computer für Sie. Die beiden Fahrmodi Arcade und Simulation unterscheiden sich nur in der Handhabung der Wagen, doch das Schadensmodell ist stets mangelhaft, da selbst schlimme Crashs kaum Auswirkungen zeigen. Eine spaßige Zugabe ist der Silver Crown-Modus, in dem Sie mit übermotorisierten Seifenkisten hemmungslos über die Pisten schleudern dürfen. Mit der Replay-Funktion könnenSie sich die Rennen zu jeder beliebigen Zeit nochmals aus mehreren Perspektiven ansehen.

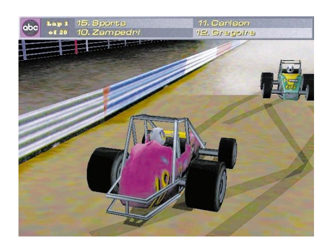
Florian Stangl ■

STATEMENT

Durchaus ansehnlich, was *Indy Racing* zu bieten hat. Vor allem der tolle Boxenfunk wirkt sehr authentisch und hilft im Rennen ungemein. Grafisch ist *Indy Racing* zwar solide, aber detailliertere Rennwagen sowie weniger Darstellungsfehler hätten wirklich nicht geschadet. Mit der IRL-Lizenz kommt ABC Interactive auch nicht gegen die besser ausgestatteten Konkurrenten *IndyCar Racing 2* und *CART Precision Racing* an, obwohl die Präsentation mit ABC Sports-Videomaterial hervorragend ist. Für Fans der amerikanischen Rennserie ist es aber durchaus eine Überlegung wert.



Indy Racing von ABC Interactive enthält die acht authentischen Strecken der IRL-Serie und läßt sich sowohl als knifflige Simulation als auch im einfacheren Arcade-Modus spielen.



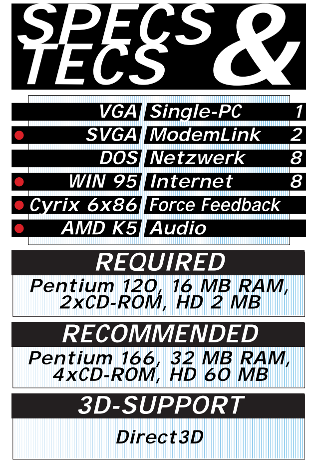
Der Silver Crown-Modus ist eine kurzweilige Dreingabe, in der Sie mit diesen schleuderanfälligen Kisten über die Pisten brettern.



Obwohl die Grafik ordentlich schnell ist, fehlen im Vergleich zu anderen Simulationen bei Indy Racing viele kleine Details.



Neben verschiedenen Perspektiven fehlen auch Effekte wie Bremsspuren und Rauch nicht.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 2 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

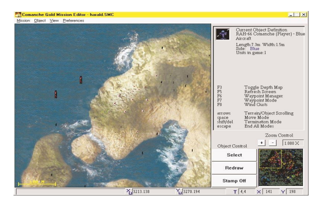
RANKING

Rennspiel

Grafik	75%
Sound	75%
Handling	80%
Multiplayer	78%
Spielspaß	75%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	ABC Interactive
Preis	ca. DM 90,-

Comanche Gold



Mit dem komplizierten Editor kann man vielschichtige Missionen gestalten.

Kurz vor der für die E3 versprochenen Bekanntmachung etlicher Produktneuheiten hat NovaLogic seine actionorientierte Hubschraubersimulation *Comanche 3* noch einmal kräftig aufpoliert. Unter dem Namen *Comanche Gold* findet man das nach Windows 95 portierte Originalspiel sowie zahlreiche neue Missionen. Vierzig Stück davon bieten die gewohnt hohe Qualität und unterscheiden sich von den althergebrachten vor allem durch den höheren Schwierigkeitsgrad. Die sechs weiteren Missionen wurden von einem erfahrenen Comanche-Piloten der U.S. Army entworfen, der natürlich den Simulationsaspekt des Spiels stärker herausgearbeitet hat. Nicht nur die Briefings sind in einer sehr militärischen Sprache gehalten, auch die Missionen selbst sind in Anspruch und Umfang weitaus realistischer als die actionlastigen Aufträge der Programmierer.
Die Anzahl der Gegner wurde so gering gehalten, daß man auch mit der geringen Realbewaffnung eine echte Chance auf den Sieg hat. Die feindlichen Einheiten wurden allerdings geschickt plaziert und decken sich gegenseitig ab, wodurch die Missionen einen hohen strategischen Anspruch stellen. Mit neuen Fahrzeugen und Landschaftsobjekten wurden die Einsätze verschönert, dank des integrierten Editors kann man diese auch in eigenen Missionen verwenden. Mit einem Aufwand von einigen Stunden kann man sehr komplexe und anspruchsvolle Missionen gestalten und anschließend lokal oder im Netzwerk und Internet austesten. (hw) ■

RANKING

Spielspaß	92%

INFO
NovaLogic, Action
Preis ca. DM 100,-

Triple Play 99



Die winzige Spielfeldübersicht links oben ist die wichtigste Informationsquelle.

Während die meisten Deutschen bestenfalls Brennball aus dem Sportunterricht der Grundschulklassen kennen, gerät hierzulande kaum jemand mit Baseball in Kontakt. Selbst das Regelwerk des großen Bruders von Brennball, der in Nordamerika jedes Wochenende Millionen Fans in die Stadien treibt, bleibt den meisten Mitteleuropäern verschlossen. Wenigstens für PC-Besitzer gibt es nun einen guten Grund, sich diese Sportart genauer anzusehen. Electronic Arts' *Triple Play 99* ist eine der jüngsten Umsetzungen dieser Sportart, die dank der bereits in *FIFA Soccer* bewährten Grafik-Engine ins Auge fällt. Faltenwürfe auf den Trikots sowie gut erkennbare Gesichtszüge der Spieler erzeugen zusammen mit den digitalisierten Originalstadien eine beinahe fernsehreife Qualität. Wie bereits bei den vorhergehenden Spielen von EA Sports wurde die Motion Capture-Technik eingesetzt, um die Bewegungen der Spielfiguren zu gestalten. Sogar spielerisch kann *Triple Play* überzeugen, was für eine Baseballsimulation durchaus ungewöhnlich ist. Bei Bedarf eingeblendete Menüs gestatten die schnelle Auswahl aus den verschiedensten Wurf- und Schlagtechniken, die dann (abhängig von der Erschöpfung der Spieler) zuverlässig ausgeführt werden. Auf Wunsch darf man sich an dem anschließenden Rennen um die Bases beteiligen, was aber aufgrund der ungenügenden Kameraperspektiven oftmals zum Glücksspiel gerät. Nach einer längeren Einarbeitungszeit kann das englischsprachige Spiel viel von der Faszination des Baseball vermitteln. (hw) ■

RANKING

Spielspaß	71%

INFO
Electronic Arts, Sportspiel
Preis ca. DM 90,-

Pünktlich zur Weltmeisterschaft schießen die Fußballspiele wie Pilze aus dem Boden. World League Soccer von Silicon Dreams will mit ein paar neuen und interessanten Features frischen Wind ins Genre bringen – und Frankreich 98 vom Thron stoßen.

World League Soccer 98

Viertelfinale



Volleyabnahmen und sensationelle Flugkopfbälle sind bei World League Soccer keine Seltenheit. Das zugrundeliegende Steuerungssystem kann durchaus überzeugen.



Der Torhüter macht eine gute, wenn auch keine überragende Figur.



Die Menüs sind nur zu Beginn ein wenig gewöhnungsbedürftig.

Was läßt sich bei Fußballspielen noch verbessern? Eine Frage, die Jahr für Jahr zumindest von einigen Produkten beantwortet wird. *World League Soccer* kann gleich mit einer ganzen Reihe an Innovationen aufwarten. Das eindrucksvollste Merkmal läßt sich bei der Engine finden: Die verschiedenen Aktionen lassen sich immer ausführen, d. h. nicht nur, wenn man sich im Ballbesitz befindet. Von dieser Idee besonders betroffen ist natürlich der Kopfball, der im Vergleich zu anderen Fußballspielen stark an Bedeutung gewinnt. Ob es sich um Stafetten im Mittelfeld handelt oder um gesprungene Flugkopfbälle, *World League Soccer* gibt dem Genre in diesem Bereich neue Impulse.

Gute Ausführung der Abseitsregel

Eine weitere Neuheit ist die Ausarbeitung der Abseitsregel im Zusammenhang mit der Zeitlupenfunktion. Wird vom Schiedsrichter Abseits gepfiffen, so schwenkt die Kamera zur Seitenlinie und wiederholt den Vorfall aus Sicht des Assistenten – eine naheliegende Variante, an die aber bislang noch niemand gedacht hat.

Einwandfreie grafische Umsetzung

Grafisch macht *World League Soccer* ebenfalls einen ansprechenden Eindruck. Die Spieler besitzen verschiedene Gesichtzüge und bewegen sich elegant über den Platz. Vor allem die Stadien wurden sehr liebevoll umgesetzt und schaffen zusammen mit der tobenden Zuschauerkulisse und der gelungenen Sprachausgabe eine hervorragende Atmosphäre. Die Kommentatoren sprechen übrigens ausnahmslos englisch, eine Version mit deutscher Moderation ist nicht geplant. Der Hauptkritikpunkt betrifft aber nicht die Grafik, sondern das allgemeine Gameplay. *World League Soccer* verwendet – wie die meisten Fußballspiele – Motion Capturing zur lebensechten Darstellung der Bewegungsabläufe. Und genau das verursacht Probleme: So ist es beispielsweise unmöglich, aus vollem Lauf aufs Tor zu schießen. Der Spieler hält kurz vor dem Schuß inne, wartet für ein paar Sekundenbruchteile und zieht dann erst ab.
Das klingt jetzt gar nicht so gravierend, beeinflußt den Spielablauf aber ungemein. *World League Soccer 98* könnte sich wesentlich flüssiger spielen, wenn dieses Manko beseitigt worden wäre.

Oliver Menne ■

STATEMENT

World League Soccer verfügt über tolle Ansatzpunkte und hätte wahrscheinlich einen der Spitzenplätze im Genre belegen können, wenn die – oberflächlich betrachtet – kleinen Mängel im Gameplay nicht wären. Wenn man allerdings *Frankreich 98* oder auch *Worldwide Soccer* Paroli bieten möchte, muß flüssiges Kombinationsspiel im gegnerischen Strafraum möglich sein. Das ist bei *World League Soccer* leider nicht der Fall, auch wenn ansonsten sehr solide, teilweise sogar hervorragende Fußballkost geboten wird. Fans sollten es vielleicht einmal probespielen.



Der Torwart hält den Ball nicht immer, manchmal faustet er ihn auch aus dem Strafraum.

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	4
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 2 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 2 MB

3D-SUPPORT
Direct3D
3Dfx (Voodoo)

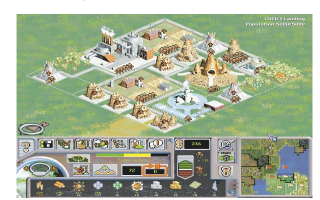
RANKING

Sportspiel

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	80%
Multiplayer	80%
Spielspaß	73%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Silicon Dreams
Preis	ca. DM 80,-

Deadlock 2



Jedem Gebäude teilen Sie Arbeiter zu.

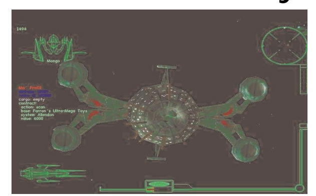
Die sieben außerirdischen Rassen aus dem Accolade-Strategiespiel *Deadlock* kolonisieren auch im zweiten Teil um die Wette – und zwar Spielzug für Spielzug. Wie in *Deadlock 1* werden die 36 Felder jedes isometrischen Planeten-Sektors *SimCity*-konform mit Wohnungen, Farmen (Nahrung), Universitäten (Forschung), Kraftwerken (Energie) und vielem mehr vollgepflastert. Nach alter *Civilization*-Sitte verteilt man anschließend die Bewohner auf die Anlagen und reguliert damit, was wo wie schnell produziert wird. Die Moral Ihrer Untertanen ist unter anderem durch die Höhe der Steuern und die Infrastruktur bestimmt; Automatisierungs-Funktionen erleichtern das Kolonien-Management. Falls nicht gerade lukrative Allianzen oder Handelsabkommen dagegen sprechen, wird man mittelfristig mit Land-, See- und Lufteinheiten in den gegnerischen Territorien einmarschieren und dort einen rundenweise ablaufenden Krieg führen. Wenngleich die Benutzeroberfläche etwas an Übersichtlichkeit gewonnen hat und der Multiplayer-Modus (max. sieben Spieler im Netzwerk/Internet) stark erweitert wurde: Von einem zweiten Teil kann kaum die Rede sein. Geringfügig überarbeitete Grafik, verschwindend wenige neue Features (mehr Gebäude/Technologien/Einheiten, Szenario-Editor), ein frustrierend passives Kampfsystem und mehr schlechte als rechte Computergegner: Insbesondere *Deadlock 1*-Fans sind von der einfallslosen Fortsetzung enttäuscht und reservieren sich ihr Geld für Sid Meiers *Alpha Centauri*. (pm) ■





INFO
Accolade, Strategie, ca. DM 70,-

Starfleet Academy



Neue Raumschiffe gibt es leider nicht.

Ein klassisches Add-on-Pack hat Interplay mit *Starfleet Academy – Checkov's Lost Missions* geschaffen. Besitzern des Vollspiels bietet die CD sieben neue Einzelspieler-Missionen sowie die zwei Multiplayer-Spiele Mo'Profit und Capture the Flag. Wichtiger als die neuen Missionen dürfte jedoch die Renovierung des Gameplays sein, die das Führen des eigenen Raumschiffs erheblich erleichtert. So gibt es nun neue Kameransichten, die mit jeweils nur einem Tastendruck einen Ausblick in alle Richtungen ermöglichen. Der Brückenbildschirm verfügt endlich über eine Anzeige des Schildstatus, wodurch man auf einen Blick erfährt, wo Handlungsbedarf besteht. Ein ungewöhnliches Feature ist der „Gamespeed"-Schieberegler, der einerseits die Beweglichkeit des Schiffs und die Aufladung der Waffen und Schilde senkt, gleichzeitig aber den von den Waffen verursachten Schaden erhöht. Zu guter Letzt werden auch noch Joysticks mit bis zu acht Knöpfen und Coolie-Hat unterstützt. Die Missionen bieten die gewohnt hohe Qualität, können sich aber weder im Umfang noch im Schwierigkeitsgrad von den Missionen des Vollspiels abheben. Auch die Netzwerkmission Mo'Profit ist nur ein Remake des alten Net Profit. Capture the Flag ist die langersehnte Umsetzung der klassischen Spielvariante, bei der die jeweils feindliche Flagge in das eigene Heimat-System überführt werden muß. Mit dem kostenlosen *Starfleet*-Update kann man an den beiden neuen Netzspielen teilnehmen, ohne selbst *Checkov's Lost Missions* besitzen zu müssen. (hw) ■



INFO
Acclaim, 3D-Action, ca. DM 40,-

Tiny Trails



Brücken verschwinden nach der Nutzung.

Aus 60 teils äußerst anspruchsvollen Levels besteht dieses Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Vor allem der Klassiker *Sokoban* stand dem 3D-Spiel Pate, müssen doch Felsen umhergeschoben werden, ohne daß man sich selbst damit den Weg verbaut. Leichte Gegner sorgen für ein Minimum an Action und Zeitzwang. Trotz der comicartigen Grafik wendet sich *Tiny Trails* nur an Spieler, die sehr viele „Züge" vorausdenken und sich stundenlang in den einzelnen Levels verbeißen können. (hw) ■



Wreckin' Crew



Viel zu bunt, um übersichtlich zu sein.

Dieses Rennspiel wurde zwar mit den unterschiedlichsten Fahrzeugen, Bonusobjekten, Geheimbereichen etc. vollgepfropft, auf die für ein solches Spiel so wichtige Grafik wurde allerdings weitestgehend verzichtet. Völlig ohne Fahrgefühl muß man sich durch verwinkelte Strecken quälen, wobei selbst die Gegner keine Ahnung von den vor ihnen liegenden Abschnitten zu haben scheinen. Als Rennspiel wäre *Wreckin' Crew* vor fünf Jahren möglicherweise noch durchgegangen. (hw) ■

RANKING



INFO
Telstar, Rennspiel, ca. DM 60,-

X-COM: Interceptor

Schonkost

Eine Echtzeitvariante von Master of Orion, aufgewertet mit 3D-Kämpfen und dem X-COM-Hintergrund, sollte ein interessantes Spiel ergeben. Die für Strategiespiele ungewöhnliche Unterstützung von 3D-Hardware macht zusätzlich neugierig auf den jüngsten Sproß der X-COM-Familie.

Der Hersteller MicroProse hat sich bislang erfolgreich um die Nennung eines Genres für *X-COM: Interceptor* gedrückt. In der Tat ist die Zuordnung in die gängigen Einteilungen etwas schwierig, da das Spiel aus zwei grundverschiedenen Elementen besteht: dem strategischen Erobern einer zu erforschenden Landkarte und dem actionorientierten Dogfight mit Raumschiffen. Die zugrundeliegende Geschichte ist schnell erzählt: Nach dem Ersten Alienkrieg der Jahre 1999 bis 2000 bekämpfen sich die irdischen Nationen gegenseitig. Der Run auf die seltenen Wracks abgeschossener Außerirdischer stürzt die Völkergemeinschaft in eine tiefe Krise. Die Aliens und die interstellare Raumfahrt sind fast vergessen, da mehren sich unerklärliche Schiffshavarien und Flugzeugabstürze. Erst nach etlichen Monaten kommen Wissenschaftler auf den Grund der Vorfälle: Unbemerkt haben sich mehrere Alienrassen unter dem Meeresspiegel angesiedelt und planen einen Militärschlag gegen die Menschen. Nach sechsjährigem Kampf ist 2046 der Zweite Alienkrieg zu Ende, und keine Regierung möchte X-COM, die irdische Armee gegen die Außerirdischen, noch finanzieren. Also wird X-COM eine kommerzielle Söldnertruppe, die mit Hilfe der gefundenen außerirdischen Technologien neue Waffensysteme herstellt und verkauft. Im Jahr 2054 bevölkern endlich wieder irdische Raumschiffe den Himmel und beginnen, benachbarte Monde und Planeten mit Siedlern zu beglücken. Diese arbeiten in zahlreichen kleinen Erzförderanlagen, die äußerst erfolgreich Rohstoffe hervorbringen. Schon bald wächst der Bedarf an den Erzen, und X-COM wird beauftragt, eine Besiedelung bislang unerforschter Raumregionen vorzubereiten. Im Jahr 2067 öffnet die erste Raumstation der X-COM ihre Pforten, die fernab von der Erde Minengesellschaften beschützen soll.

Privatarmee

In dieser Situation übernimmt der Spieler das Kommando über X-COM. Im Auftrag der Minengesellschaften soll man in erster Linie die Erzförderanlagen und Fabriken vor den möglicherweise hier existierenden Aliens schützen, aber auch der Aufbau weiterer Raumstationen wird erwartet. Für den gebotenen Schutz revanchieren sich die Konzerne mit mehr als nur Dankbarkeit: An jedem Monatsende überweisen sie große Mengen Bargeld. Dieses wird in atemberaubendem Tempo wieder zurück überwiesen, denn die einzigen Einkaufsmöglichkeiten im All sind die Fabriken besagter Konzerne. Deren Angebotsliste ist anfangs noch recht kurz, nur das Nötigste zum Wahrnehmen seiner Aufgaben kann man dort erwerben. Raumschiffe samt Zubehör, Waffen, Sonden und auch komplette Raumstationen kann man käuflich erwerben. Nach einigen Tagen zeigt sich, ob die ersten Millionen gut angelegt wurden: Aliens greifen an!

Forscherdrang

Auf der Sternenkarte weist man einem der auf den Raumbasen stationierten Geschwader das feindli-



Dieser wenig aufregende Bildschirm ist das Hauptfenster des Spiels. Man wird hier unzureichend informiert und hat nur die Möglichkeit, den Zeitablauf zu beeinflussen.



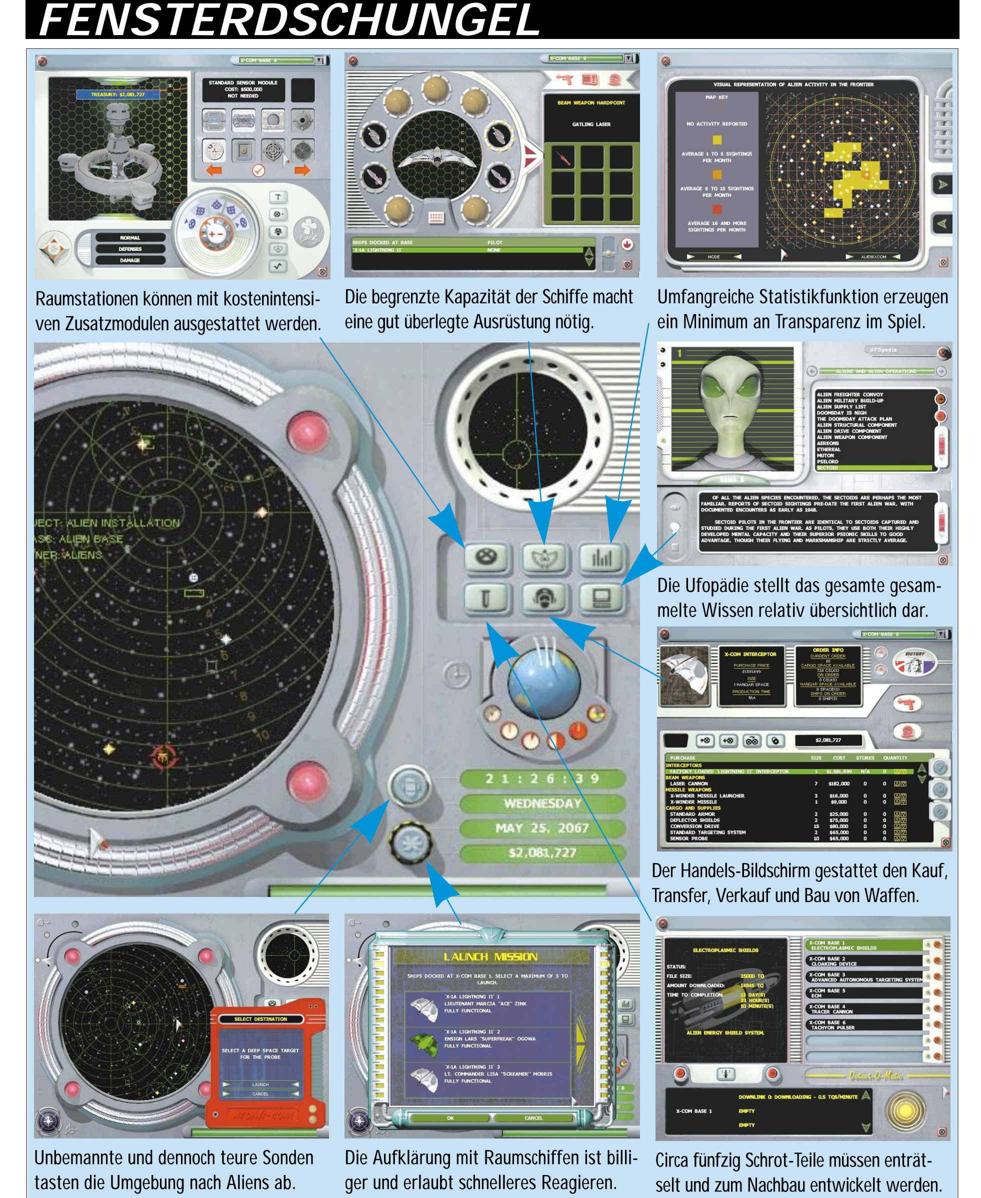
Auch wenn man durch die riesigen Raumstationen hindurchfliegt, bricht die Grafikgeschwindigkeit nicht ein. Die geringe Detailtiefe macht dies möglich.

che Ziel zu und hofft, daß es noch rechtzeitig ankommt. Werden Installationen der Konzerne vernichtet, kürzen diese sofort ihre Zuwendungen oder verlassen sogar ihren Planeten. Schnelle und erfolgreiche Einsätze sind also notwendig. Auch aus strategischer Sicht sind Kämpfe (selbst mit nicht angreifenden Aliens) sinnvoll. Einerseits springt so manches Mal eine Belohnung von einem Konzern heraus, der sich angegriffen gefühlt hat, andererseits kann man mit dem Schrott der abgeschossenen Gegner allerhand anfangen. Waffen, Antriebsaggregate, Schilde etc. lassen sich nicht nur in vorhandene Raumschiffe einbauen, sondern können auch von Wissenschaftlern auf der Erde genau untersucht werden. Nach einigen Wochen Spielzeit ist das Wissen über einen gefundenen Gegenstand so groß, daß die Konzerne die außerirdische Technologie nachbauen können. Auf diese Weise entstehen immer mehr Möglichkeiten, sein Geld auszugeben und die Eroberung des Weltalls voranzutreiben.

Stolpersteine

In den ersten Minuten des Spiels dürfte sich so mancher Spieler fragen, was er denn eigentlich zu tun habe. Das sehr ausführliche und ansonsten prägnant geschriebene Handbuch gibt keinerlei Hinweise auf die ersten Schritte. Durch sukzessives Herumtasten lernt man zwar die meisten Bildschirme schnell kennen, aber auch das wahllose Drücken auf diverse Knöpfe erzeugt in der Software keinerlei erkennbare Reaktionen: Alles ist friedlich. Erst nach einiger Zeit – es kann sich um wenige Spielminuten oder gar um Spielwochen handeln – erscheint ein Meldungsfenster, das den Spieler auf unerwünschten Besuch hinweist und ihm rät, ihm eine Abfangstaffel entgegenzuschicken. Auf einem weiteren Fenster wählt man nun die geeigneten Raumschiffe aus, die sofort versuchen, den Aliens zu folgen. Im Gegensatz zu den meisten artverwandten Spielen wie *Master of Orion* oder *Rebellion* läuft in *X-COM: Interceptor* alles in Echtzeit ab, auf der zweidimensionalen Sternenkarte lassen sich daher die Bewegungen der Einheiten gut erkennen. Verläßt die gegnerische Gruppe den Sensorbereich befreundeter Einheiten, lassen sich die aktuelle Position leicht abschätzen und die Abfangjäger manuell zum Ziel führen. Sobald die Aliens in Schußweite gekommen ist, zeigt sich *X-COM* von einer komplett anderen Seite, und der gottähnliche Status des Spielers endet.

FENSTERDSCHUNGEL



Raumstationen können mit kostenintensiven Zusatzmodulen ausgestattet werden.

Die begrenzte Kapazität der Schiffe macht eine gut überlegte Ausrüstung nötig.

Umfangreiche Statistikfunktion erzeugen ein Minimum an Transparenz im Spiel.

Die Ufopädie stellt das gesamte gesammelte Wissen relativ übersichtlich dar.

Der Handels-Bildschirm gestattet den Kauf, Transfer, Verkauf und Bau von Waffen.

Unbemannte und dennoch teure Sonden tasten die Umgebung nach Aliens ab.

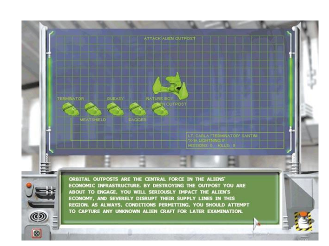
Die Aufklärung mit Raumschiffen ist billiger und erlaubt schnelleres Reagieren.

Circa fünfzig Schrot-Teile müssen enträtselt und zum Nachbau entwickelt werden.

Maximal fünf Schiffe darf eine Staffel umfassen, in eines muß der Spieler selbst einsteigen.

Handarbeit

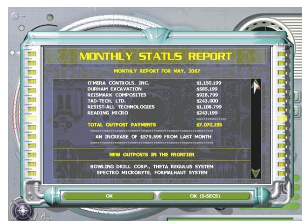
Was MicroProse hier bietet, macht so manch reinrassigem Weltraum-Actionspiel Konkurrenz. Die Grafik kann sich zwar keinesfalls mit der eines *Wing Commander* messen, schnell und zweckmäßig ist sie aber allemal. Im Cockpit wird sich der Durchschnittsspieler sofort auskennen, Radar, Waffen- und Schildanzeige sowie der Vorhaltevektor



Ein kurzes Briefing bereitet den Spieler auf die zu erwartende Gegenwehr vor. Daß die Angaben oftmals falsch sind, kann beabsichtigt sein.



Sehr selten erhält man einen Spezialauftrag, daß ein Transporter zu retten oder ein Piratennest auszuheben ist. Neue Spielerlebnisse birgt dies nicht.



Die Monatsabrechnung verrät nicht, warum die einzelnen Konzerne bestimmte Geldbeträge überwiesen haben. Die Ursachenforschung wird unnötig erschwert.

TESTCENTER

ALLGEMEINES

Anzahl der Gegner:
4 Gegnertypen mit unterschiedlicher Intelligenz und Bewaffnung

Anzahl der Waffen:
8 Strahlenwaffen, 9 Raketentypen, 14 Zubehörteile

Anzahl der Sternensysteme:
70 Sterne mit insg. circa 200 Planeten

Schwierigkeitsstufen:
Fünf Schwierigkeitsstufen mit Unterschieden in Bezahlung und Treffgenauigkeit

Multiplayer-Unterstützung:
Maximal acht Spieler via DirectPlay, lediglich Dogfight-Kämpfe stehen zur Auswahl

SOUND

Akustisch ist *X-COM Interceptor:* spartanisch ausgestattet. Die unauffälligen Musikstücke erinnern an Fahrstuhlmusik, während sich die Soundeffekte auf „typische" Weltallgeräusche beschränken.

Musik im Audio-Format:
Nicht vorhanden

Dolby Surround:
Nicht vorhanden

INSTALLATION

Gemessen mit einem 12xCD-ROM

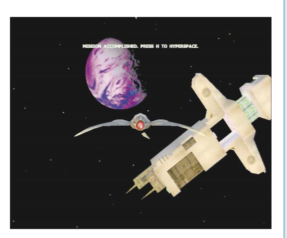
Ladezeiten mit 84 MB (Minimum):
Mangelhaft

Ladezeiten mit 304 (typisch):
Gut

Ladezeiten mit 328 MB (groß):
Gut

DIE GRAFIK

Außer den Darstellungsgeschwindigkeiten sind kaum Unterschiede durch den Einsatz von Beschleunigerkarten bemerkbar. Die Grafikqualität bewegt sich auf jeder Hardware im mittelmäßigen Bereich, wodurch man die nicht angebotenen hohen Auflösungen nicht unbedingt vermißt.



Farbige Lichteffekte zeichnen die 3Dfx-Darstellung aus.



Im direkten Vergleich wirken die Farben einer Riva 128 blasser.



Die Softwarevariante kommt mit knapp über 100 Farben aus.

DIE PERFORMANCE

Getestet wurde auf einem Pentium 200 mit 64 MB RAM. Ab einem Takt von 266 MHz gibt es zwischen der 3D-beschleunigten und unbeschleunigten Version kaum noch Geschwindigkeitsunterschiede.

Die Rechner verfügen über 64 MB RAM und eine Riva 128-Karte. Ab einem Pentium 166 läuft das Spiel flüssig.

Grafikkarten

Grafikkarte	Wert
Voodoo ² *3	100
Voodoo *3	100
Riva 128 *3	93
Rendition 2200 *3	91
Ati Rage Pro *3	78
Power VR *1 *3	78
Software *3	70

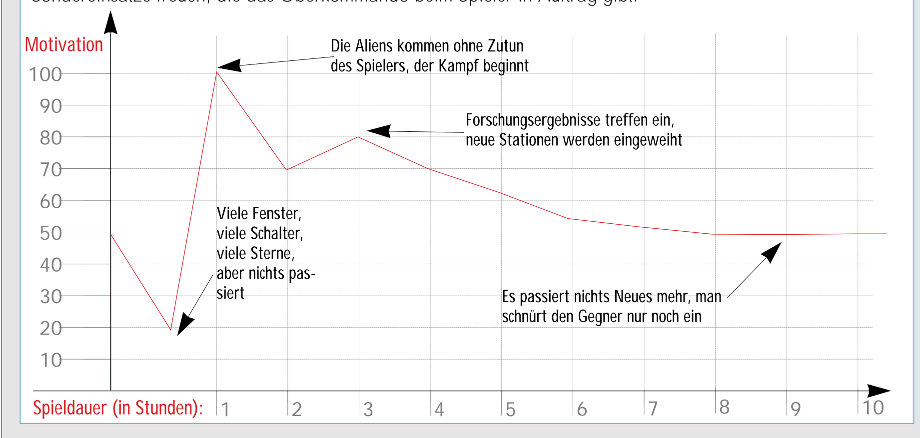
Prozessoren

Prozessor	Wert
Pentium 100 *2	-
Pentium 133	60
Pentium 166	90
Pentium 300	100

*1 Darstellungsfehler
*2 Unter den Systemvoraussetzungen
*3 Max. Auflösung: 640x480 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Hat man die ersten Hürden erst einmal genommen, ist *X-COM: Interceptor* ein recht unterhaltsames Spiel. Bald werden aber auch Forschungserfolge und Siege über die Aliens zur Routine. Nur vereinzelt darf man sich über Sondereinsätze freuen, die das Oberkommando beim Spieler in Auftrag gibt.



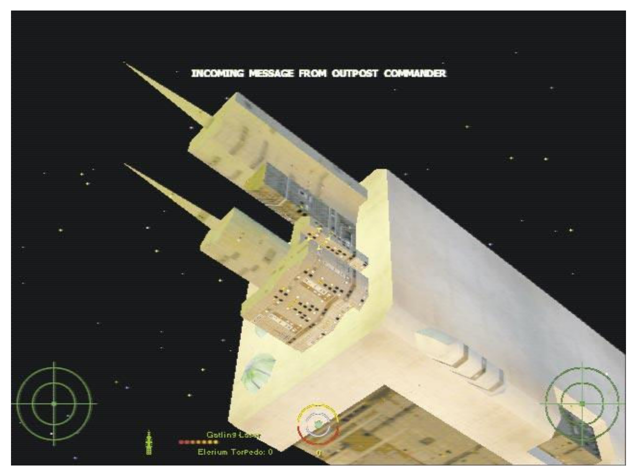

Solche gigantischen Explosionen sehen in der Software-emulierten 3D-Darstellung nur unwesentlich schlechter aus.


Untertassenförmige UFOs oder Aufkleber am Armaturenbrett zeigen, daß sich X-COM selbst nicht ganz ernst nimmt.

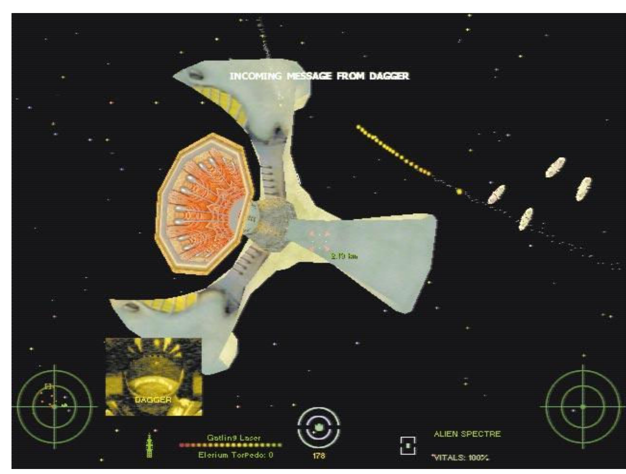
funktionieren allesamt so, wie man es von ihnen erwartet. Beim Fliegen kommt keine rechte Freude auf: Über kurz oder lang hat man den Gegnern eine ausreichende Zahl von Treffern verpaßt und kann wieder nach Hause fliegen. Sollte man unwahrscheinlicherweise selbst angeschossen werden, kostet dies nichts weiter als ein knappes Monatseinkommen für ein neues Raumschiff und eine weitere Mission. Egal ob man nun eine Erzmine verteidigt, einen Transportverband angreift oder gar eine feindliche Raumbasis bekämpft – spielerisch unterscheiden sich die einzelnen Missionen nicht. Spionagemissionen oder komplizierte Rettungsaufträge, die in „echten" Weltraum-Actionspielen zur Standardausstattung gehören, sucht man bei *X-COM* vergebens. Immerhin bietet der Traktorbeam etwas Abwechslung, da dessen Einsatz das Kapern feindlicher Schiffe gestattet. Die Wissenschaftler danken es mit neuen Waffensystemen, die weitere Kampfaufträge noch einfacher machen.

Verwaltung des Überflusses

Der Strategieteil macht einen wesentlich ausgewogeneren Eindruck. Um größere Gebiete nach Aliens abzusuchen und mehr Konzernen den notwendigen Schutz zu bieten, baut man einfach neue Raumbasen. Nach einer Bauzeit von etwa einem Monat steht diese zur Verfü-



Das Cockpit der Interceptors ist sehr zweckmäßig und übersichtlich aufgebaut. Auf Wunsch läßt es sich ausblenden und gibt den Blick auf das Weltall frei.



Bei geschickter Plazierung bieten die Raumstationen Schutz vor den eigenen Abwehrkanonen. Unbehelligt kann man die Installationen vernichten.

gung, und man kann beginnen, dort Personal, Raumschiffe und Waffen zu stationieren. Einige Wochen bis Monate später trifft das bestellte Material ein, und erste Firmen siedeln sich auf den benachbarten Planeten an. Da man nicht mehrere Monate vor dem heimischen Bildschirm verbringen möchte, um den Bau einer Raumstation zu begutachten, kann man den Zeitablauf in mehreren Stufen verstellen. Besondere Ereignisse wie die Sichtung von Aliens oder die Lieferung von Nachschub halten die Zeit an und geben dem Spieler Gelegenheit, entsprechend darauf zu reagieren. Sollte man zuviel Geld haben, kann man die Raumstationen mit zusätzlichen Landeplätzen, Lazaretten, Verteidigungsanlagen und etlichem mehr ausrüsten. Wirklich notwendig sind solche Anbauten nur in den wenigsten Fällen, womit der Funktionsvielfalt des Spiels enge Grenzen gesetzt sind. Den bei weitem größten Teil der Spielzeit verbringt man mit dem Warten auf Geld, dem Bau und der Ausrüstung neuer Stationen sowie den Raumkämpfen. Die Freiheit für ein wirklich strategisches Vorgehen bietet das Programm zwar auch, sie ist allerdings nicht notwendig. So kann man beispielsweise versuchen, dem Gegner die Nachschublinien abzuschneiden und ihn so auszuhungern. Um diese Transportwege zu entdecken, muß eine Vielzahl von unbemannten Sonden über die Galaxie verstreut werden – was auf Dauer teurer kommt als der Kauf starker Raumschiffe, mit denen man die gegnerischen Basen direkt angreifen kann.

Mehr Schein als Sein

Die Oberfläche der Software stellt dem Spieler einige Hindernisse in den Weg. Zahlreiche verschachtelte Bildschirme stellen eine Funktionsvielfalt dar, die den Anfänger zu erschlagen droht. Zusätzlich erscheinen ständig Meldungsfenster, welche darunterliegende Bereiche stillegen oder gar überdecken und ein schnelles und richtiges Reagieren manchmal unmöglich machen. Hilfsfunktionen, die dem Identifizieren der auf der Karte angezeigten Raumflotten dienen könnten, sucht man ebenso vergebens wie Übersichtslisten zur Ortung von solchen Flotten oder von Planeten und Aliens im Sensorenbereich. An anderer Stelle wurde weniger gespart: Sehr ausführliche Monatsberichte geben Aufschluß über Ein- und Ausgaben sowie über die Aktivitäten des Spielers und der Aliens. Bei Bedarf können diese Informationen grafisch nach Regionen aufgeschlüsselt werden, wodurch Lücken in der eigenen Verteidigung auf einen Blick sichtbar werden. Die enorme Spieltiefe, die man dem Programm anfangs zuschreiben möchte, verliert ihren Schrecken viel zu früh. Spätestens mit dem Bau der zweiten Raumstation hat man sämtliche Bildschirme kennengelernt und alle relevanten Schalter gedrückt. Viele der riesigen Anzeigefenster könnten auf einem einzigen Schirm zusammengefaßt werden, der spielerische Reichtum von *X-COM* ist daher nur vorgetäuscht. Nur durch grobe Fahrlässigkeit kann man existenzbedrohende Fehler begehen oder von den Aliens überrannt werden. Auf den Strategieteil spezialisierte Spiele wie *Master of Orion* oder *Rebellion* können in dieser Hinsicht natürlich viel mehr bieten – und lassen in den Augen etlicher Spieler den Unterhaltungsaspekt vermissen. Das Verwalten einer großen Anzahl von Raumschiffen und -basen artet bei solchen Spielen schnell in Arbeit aus, diesen Vorwurf muß sich *X-COM: Interceptor* nicht gefallen lassen.

Harald Wagner ■

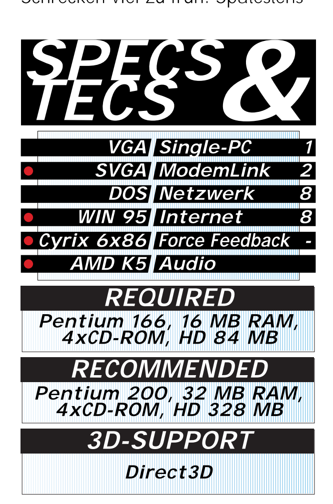
STATEMENT

Die *X-COM*-Reihe gehört mit ihrer Spieltiefe und ihrem Variantenreichtum seit langem in die Oberliga der Strategiespiele. *Interceptor* unterscheidet sich mit seinem Actionteil nicht nur im Genre von seinen Verwandten, auch spielerisch sind kaum Ähnlichkeiten vorhanden. Sowohl der Kampfteil als auch der Strategieteil sind recht mager ausgefallen, lediglich die Kombination aus beidem macht *X-COM: Interceptor* interessant. Die Mängel der Oberfläche, die ausgerechnet in den wichtigeren Spielsituationen auftreten, sind das Hauptärgernis der Software.

IM VERGLEICH

Wing Commander 4	93%
Master of Orion 2	88%
Privateer 2	84%
X-COM: Interceptor	72%
Star Wars: Rebellion	71%

Die Spezialisten im Action- und Strategiebereich lösen ihre Aufgaben weitaus besser als *X-COM*. Wo etwa *Privateer* Bergungs- und Spionagemissionen bietet, kann *Interceptor* nur mit dem eintönigen Dogfight aufwarten. Auch die ausgefeilten Wirtschaftsaspekte und das Ressourcen-Management der Strategiespiele zeigt *Interceptor* bestenfalls im Ansatz.



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
DOS		Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 84 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 328 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Strategie	
Grafik	58%
Sound	65%
Handling	55%
Multiplayer	50%
Spielspaß	72%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 100,-

Autobahn Raser

Randale am Ring

Autobahn Raser? Viele werden bei diesem Titel eher an eine Reportage über Rowdies im Straßenverkehr als an ein Computerspiel denken – und damit liegen Sie auch gar nicht so falsch: In Autobahn Raser beteiligen Sie sich an illegalen Rennen, die quer durch Deutschland führen...







Typische Wegweiser wie beispielsweise diese Autobahnschilder sorgen für sehr viel Atmosphäre, ist man doch in anderen Rennspielen vorwiegend in den Vereinigten Staaten oder auf exotischen Strecken unterwegs.



Eine kleine Karambolage mit der Leitplanke kann wertvolle Sekunden kosten. Hier zieht der gelbe Z3 eines Computergegners mit Höchstgeschwindigkeit vorbei. Aber keine Bange, spätestens nach der nächsten Biegung wartet er auf den Spieler.

Autobahn Raser wurde von der niederländischen Firma Davilex konzipiert und umgesetzt. Basierend auf der Engine von *A2 Racers*, das in Holland alle Verkaufsrekorde brechen konnte, erscheint nun mit *Autobahn Raser* ein deutsches Gegenstück.

Unterteilt ist das Spiel in acht Abschnitte. Die Reise beginnt in Berlin, führt über die Autobahn nach Hamburg, dann nach Köln und München und schließlich wieder zurück nach Berlin. Durchsetzen muß man sich dabei gegen drei Computergegner, denn abhängig von der Plazierung winken lukrative Preisgelder, die entweder in stärkere Fahrzeuge oder in das Tuning gesteckt werden können. Aufgebessert werden können das Fahrwerk, die Bereifung, das Bremssystem, der Motor und die Schaltung – sogar ein Turbo kann nachträglich eingebaut werden. Wenn es kaum noch Möglichkeiten gibt, mehr aus dem vorhandenen Wagen herauszuholen, empfiehlt sich die Anschaffung eines neuen Vehikels. Zu Beginn des Spiels quält man sich mit einem Trabant durch die Berliner Innenstadt, sobald aber die ersten Prämien auf das Konto geflossen sind, kann man sich einen Opel Astra, VW Beetle, BMW Z3, Mercedes CLK GT, Porsche 911 oder Lamborghini Diabolo zulegen. Die Namen dieser bekannten Hersteller wurden natürlich verfälscht, ihre charakteristischen Formen lassen sich aber kaum verbergen. Bevor man jedoch sein Konto bis auf den Nullpunkt niederbrennt, um vielleicht noch ein wenig Leistung mehr aus dem Motor herauszukitzeln, sollte man immer an eine kleine Reserve denken. Alle Strecken sind nämlich so ausgelegt, daß mindestens einmal getankt werden muß.

Milde Strafen bei schweren Vergehen

Bußgelder für zu rasante Fahrweise werden direkt vom Konto abgebucht, auch wenn diese im Vergleich zur Realität erstaunlich milde ausfallen. Wird man mit über 200 Sachen in der Innenstadt geblitzt, schlägt sich das mit durchschnittlich 300 Mark auf die Finanzen nieder. Aber nicht nur in diesem Punkt klaffen Spiel und Wirklichkeit auseinander. Zum Beispiel bringt die Straßenwacht einen völlig ramponierten Wagen in ein paar Sekunden und für ein Taschengeld wieder in Schuß. Außerdem sorgen die freundlichen Helfer auch gleichzeitig für einen vollen Tank, sollte einem mitten auf der Autobahn der Sprit ausgehen. Das Ergebnis ist klar: Man verzichtet auf den nervigen und zeitraubenden Besuch einer Tankstelle und bleibt so lange auf dem Gaspedal, bis der Wagen schrottreif oder komplett leergefahren ist – die Straßenwacht wird's schon richten. Daß sich die gegnerischen Fahrer in der Zwischenzeit nicht aus dem Staub machen, grenzt an ein Wunder und läßt die Vermutung aufkommen, daß irgendetwas nicht mit

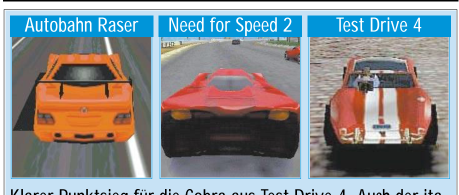
DIE TEXTUREN





Zwei Gebäude im Vergleich: Die kleine Hütte in Need for Speed 2 wirkt wesentlich detaillierter als die langgezogenen Fassaden in Autobahn Raser.

DIE TEXTUREN



Klarer Punktsieg für die Cobra aus Test Drive 4. Auch der italienische Sportwagen aus Need for Speed 2 macht einen besseren Eindruck als der getunte CLK aus Autobahn Raser.



TESTCENTER — AUTOBAHN RASER

GAMEPLAY

Anzahl der Strecken:
4 Autobahnen, 4 Städte: Berlin, Hamburg, Köln, München

Anzahl der Wagen:
Trabant, VW Beetle, Opel Astra, BMW Z3, Porsche 911, Mercedes CLK GT, Lamborghini Diabolo

Schwierigkeitsstufen:
Anfänger und Profi

Speicherfunktion:
Automatisch in einem vom Spieler angelegten Piloten-File

Unterstützte Eingabegeräte:
Tastatur, Joystick, Lenkrad

SOUND

Die Musikstücke sind eingängig, aber keine echten Ohrwürmer. Die Soundeffekte könnten kräftiger sein.

Musik im Audio-Format:
Nicht vorhanden

Dolby Surround:
Keine Unterstützung

3D-Positional-Audio:
Keine Unterstützung

INSTALLATION

Ladezeiten bei verschiedenen Installationsgrößen, gemessen mit einem 12xCD-ROM

Ladezeiten mit 30 MB (klein):
Ausreichend

Ladezeiten mit 86 MB (groß):
Gut

DIE GRAFIK

Die Unterschiede zwischen 320x200 und 640x480 Bildpunkten sind erschreckend. Um flüssig spielen zu können, sollte man über eine 3D-Grafikkarte verfügen, auch wenn sich dabei die Auflösung nicht noch weiter nach oben schrauben läßt und keine wesentlichen Effekte hinzukommen.



Mit 320x200 Bildpunkten wirkt AR sehr altbacken und pixelig.



Unter SuperVGA macht AR schon einen moderneren Eindruck.

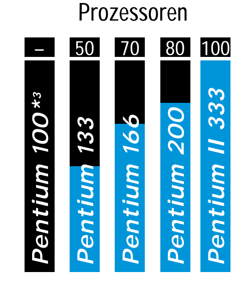


Mit einer 3D-Grafikkarte wird AR vorwiegend schneller.

DIE PERFORMANCE

Getestet wurde auf einem Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM. Zwischen den einzelnen Chipsätzen machten sich kaum Unterschiede bemerkbar, lediglich der Unterschied zur unbeschleunigten Software-Version wurde deutlich.

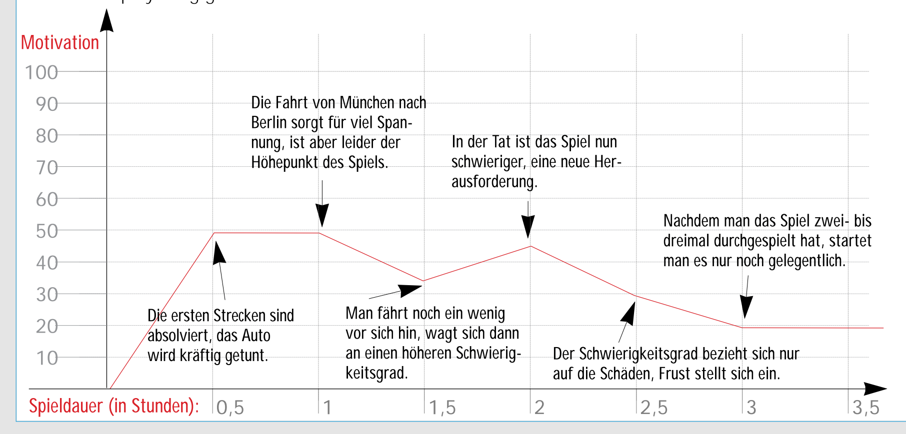
Die Rechner verfügten über 32 MB RAM und eine Riva 128-Karte. Ab einem P 200 läuft das Spiel flüssig.



*1 Max. Auflösung: 640x480 *2 Nicht getestet *3 Unter den Systemvoraussetzungen

DIE MOTIVATIONSKURVE

Aufgrund des hohen Wiedererkennungswertes zu Beginn sehr viel Spaß. Die Verkehrsschilder, bekannte Gebäude und die typisch deutschen Baustellen können allerdings nicht dauerhaft motivieren. Hier wäre ein wenig mehr Gameplay nötig gewesen.



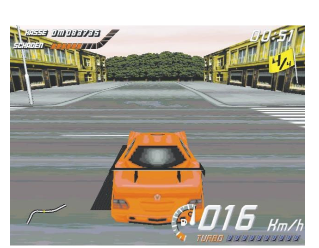
rechten Dingen zugeht. Und tatsächlich: Wir konnten in verschiedenen Test-Situationen feststellen, daß sich die Piloten an der Fahrweise des Spielers orientieren. Wenn beispielsweise der Wagen von der Straßenwacht instand gesetzt wird, kann man deutlich beobachten, daß die Gegner ein paar Meter weiter plötzlich abrupt abbremsen. Dafür gibt es zwei mögliche Erklärungen: Entweder haben diese Fahrer mit ähnlichen Problemen zu kämpfen – was allerdings unwahrscheinlich erscheint, weil das Phänomen einfach zu häufig auftaucht – oder die Computergegner werden absichtlich gezügelt, um den Spieler schneller zu Erfolgserlebnissen kommen zu lassen.

Keine Überschläge

Das Fahrmodell wirft ebenfalls erhebliche Zweifel auf. So gibt es beispielsweise selbst bei Karambolagen mit mehr als 200 Stundenkilometern keine Dreher, keine Überschläge – beide Fahrzeuge bleiben einfach stehen, nach knapp einer Sekunde kann die Fahrt wieder aufgenommen werden. Außerdem verfügen alle Wagen über ein stark übertriebenes Fahrverhalten. Der Opel Astra schwankt zu stark in den Kurven, der Z3 hingegen viel zu wenig. Und auch beim Start eines Rennens läßt sich eine seltsame



Ampeln spielen eine untergeordnete Rolle. Kreuzenden Verkehr konnten wir bei unseren Tests nicht ausmachen...



Hier der Beweis: Die Kreuzungen enden in Sackgassen. Selbst nach mehrminütiger Wartezeit tauchte kein Wagen auf.



Teilweise machen die verwendeten Hintergründe einen hervorragenden, ab und zu aber auch einen eher lieblosen Eindruck: Der Hafen von Hamburg fällt wohl eindeutig in die Rubrik „negative Beispiele".



Das Fahrverhalten ändert sich mit zunehmender Geschwindigkeit kaum. Selbst in der Stadt lassen sich rechtwinklige Kurven mit mehr als 200 Sachen durchfahren, das Bremspedal wird also kaum benötigt.

Beobachtung machen: Egal mit welchen Sportwagen man antritt, in puncto Abzug läßt einen der Computergegner selbst mit einem Trabant oder Beetle stehen.
Die beiden Schwierigkeitsgrade haben auf die genannten Kritikpunkte kaum Einfluß. Das unfaire Verhalten beim Start und das geduldige Warten während des Rennens gibt es nicht nur im Einsteigermodus. Der einzige Unterschied, der sich tatsächlich bemerkbar macht, ist der weniger robuste Wagen – Schäden führen also schneller zu einem ungewollten Boxenstopp bei der Straßenwacht.
Die Grafikqualität ist enormen Schwankungen unterworfen. Während man unter VGA mit 320x200 Bildpunkten kaum noch Details erkennt, macht das optional verfügbare SVGA schon einen recht gelungenen Eindruck – nur die Geschwindigkeit läßt in diesem Modus selbst auf schnellen Systemen stark zu wünschen übrig.

Schwankungen in der Grafikqualität

Deshalb empfiehlt sich auf alle Fälle eine Grafikkarte, die über Direct3D angesprochen werden kann. Unterschiede zwischen den einzelnen Chipsätzen (Riva128, Voodoo) machten sich bei unseren Tests jedoch nicht bemerkbar – auffällig war aber, daß das gesamte Erscheinungsbild plötzlich ein wenig dunkler wirkte als bei der unbeschleunigten Einstellung ohne 3D-Grafikkarte.
Probleme mit dem Bildaufbau gibt es an verschiedenen Stellen im Spiel. Vor allem, wenn lange Geraden dargestellt werden müssen, macht die Engine ein wenig schlapp, und Gebäude im Hintergrund werden scheinbar „Pixel für Pixel" gezeichnet. Ein unschöner Effekt, der aber schließlich auch bei den meisten Konkurrenzprodukten zu beobachten ist.
Apropos Effekte: Obwohl Direct 3D verwendet wird, sucht man technische Spielereien vergeblich. Selbst bei haarsträubenden Bremsmanövern bleiben keine Spuren auf dem Asphalt zurück, und bei Kollisionen sprühen lediglich ein paar winzigkleine Funken durch die Luft. Schäden am Fahrzeug spielen zwar im Gameplay eine große Rolle, optisch werden sie aber konsequent unter den Teppich gekehrt: keine Deformationen am Wagen, keine Rauchschwaden – hier hätte man wesentlich mehr aus der vorhandenen Technik herausholen können. Die Ausarbeitung der verschiedenen Fahrzeuge und Streckenrandobjekte ist recht gelungen, bekannte Automarken lassen sich auf Anhieb erkennen, und typisch deutsche Verkehrsschilder sorgen dafür, daß man sich auf den Straßen und Autobahnen sofort heimisch fühlt. Ein wenig Kritik muß sich Davilex aber leider dennoch gefallen lassen: Selbst unter besten Hardware-Voraussetzungen bewegt sich der eigene Wagen nur schleppend und in kleinen Schüben vorwärts, es entsteht der Eindruck, daß die getunten Boliden langsam vorankämpfen müssen. Dieses ärgerliche Ruckeln ist jedoch nur bei den drei vorhandenen Außenansichten zu verzeichnen, befindet man sich in der Cockpit-Perspektive, so läuft *Autobahn Raser* absolut flüssig – eine 3D-Grafikkarte natürlich vorausgesetzt.

Oliver Menne ■

IM VERGLEICH

Have a N.I.C.E. Day *1	84%
Test Drive 4	73%
Need for Speed 2 SE	60%
Autobahn Raser	60%
GT Racing 97	47%

Autobahn Raser muß sich – trotz guter Ansätze – mit einem Platz im Mittelfeld zufriedengeben. Obwohl gegenüber *Need for Speed 2 SE* einige gravierende Mängel im Gameplay auftreten, macht es dennoch sehr viel Spaß, durch bekannte Städte bzw. über berüchtigte deutsche Autobahnen zu donnern. Mit ein bißchen mehr Liebe zum Detail wäre durchaus eine bessere Wertung möglich gewesen.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 2/97

STATEMENT

Davilex hat es leider versäumt, das gesamte Potential aus einer phantastischen Spielidee herauszuholen. Wo sind die kaltblütigen Lastwagenfahrer, die ohne mit der Wimper zu zucken auf die linke Spur ziehen? Wo ist der Stau, den ich morgens nur zu gerne über die Standspur umgehen würde? Diese Dinge des alltäglichen Lebens hätten *Autobahn Raser* sicher gutgetan – und man hätte über einige gravierende Mängel im Gameplay hinwegsehen können. In dieser Form macht das Spiel aber nur kurzfristig Spaß, auf Dauer wiederholen sich die Szenen einfach zu häufig.

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 86 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Rennspiel

Grafik	52%
Sound	50%
Handling	80%
Multiplayer	– %
Spielspaß	**60%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Davilex
Preis	ca. DM 70,-

SPIELEWERKZEUG: JOYSTICKS UND LENKRÄDER

May the force be with you: Das R4 Wheel hat wahlweise FF-Effekte.

Mit dem Aluminium-Schalthebel wird das Gängewechseln zum Kinderspiel. Alternativ sind aber auch Wippschalter im F1-Stil am Lenker.



Saitek R4 Force Feedback Wheel

Das komfortable Haltesystem rastet durch einmaliges Betätigen ein. Dadurch wird der auf dem Schreibtisch benötigte Platz erfreulich kleingehalten.

Die Pedale haben unterschiedliche Widerstände – ganz wie im richtigen Fahrerleben.

Neue Controller von Saitek

Saitek wird auf der Ende Mai stattfindenden E3 in Atlanta einige revolutionäre Controller vorstellen. Neben dem **Cyborg Pad** (Preview in PCG 6/98) erblickt unter anderem der Cyborg 3D Digital das Licht der Joystickwelt. Das herausragende Feature des mit digitaler Präzision arbeitenden Sticks ist sicherlich seine vollendete Ergonomie. Hobby-Schrauber haben die einzigartige Möglichkeit, den Cyborg an jede Handgröße sowie für Links- und Rechtshänder umzubauen. Außerdem wird das R4 Wheel mit und ohne Force Feedback seine Spiele-Feuertaufe bestehen. Das schnittige Design verspricht einen ernsthaften Konkurrenten zum Microsoft-Lenker und wird voraussichtlich für 249,- bzw. 399,- Mark an den Start gehen. Im Softwarebereich verspricht Saitek eine komfortable Programmierungs-Möglichkeit sowie Konfigurations-Files für Top-Spiele.
Info: Saitek, 089-54612710 (www.saitek.de)

Logitech Wingman Force



Der FF-Stick von Logitech wird der Microsoft-Referenz ernsthaft Konkurrenz machen.

Auch **Logitech** springt auf den Force Feedback-Zug und wird in absehbarer Zeit den **Wingman Force** veröffentlichen. Obwohl der Stick auf der FF-Schnittstelle von i-force basiert, wird er auch zu DirectX-Spielen (genauer: DirectInput) kompatibel sein. Ein breiter Joystick-Unterbau sorgt dabei für die notwendige Standsicherheit, während gummierte Knöpfe sowie eine handliche Knüppelform den Ergonomieaspekt abdecken. Insgesamt orientiert sich das Design am Wingman Warrior (PCG 2/98), wobei voraussichtlich keine Z-Achse integriert wird. Mit Spannung darf man die Programmier-Software erwarten, mit deren Hilfe man FF-Effekte von i-force-Controllern beliebig einstellen kann.
Info: Force 1(www.force-1.com)

Logic 3 PC Trident Pad

Die Konsolen-Flattermänner halten im PC-Bereich Einzug. Nach dem T-Leader 3D von Guillemot (siehe PCG 6/98) kommt nun auch **Logic 3** mit dem **Trident Pad** auf den Multifunktions-Geschmack. Im Digital-Modus arbeitet das Spielewerkzeug als normales 4-Tasten-Gamepad, in der Analog- bzw. Thrustmaster-/CH-Einstellung wird der analoge Mini-Stick zur Steuerung aktiviert. Gerade im CH Flightstick Pro-Betrieb ergibt sich der Funktions-Overkill: Neben 4 Feuertasten können sich Finger-Artisten an Coolie-Hat, Throttle und Ruder betätigen (selbstverständlich ohne echtes Analog-Gefühl). Für knapp 70,- Mark können Sie den Batman-Knüppel an den heimischen Schreibtisch verbannen.
Info: Z&Z Top Soft, 0041-417402116 (www.zugernet.ch/topsoft/home.htm)

Batman hätte mit dem Trident Pad von Logic 3 seine wahre Spielfreude.

Gravis Xterminator

Auch **Gravis** nutzt die E3 als Plattform, um der Öffentlichkeit neue Controller vorzustellen. Eines der interessantesten Produkte ist dabei der **Xterminator**, der schon im Juni erscheinen soll. Das Drückeberger-Pad vereint ein digitales Steuerkreuz sowie einen analogen Bewegungsmelder. Die ergonomisch angeordneten Funktionstasten sind geschmeidig geformt und werden von einem Throttle-Schieber flankiert.
Info: Gravis (www.gravis.com)

Der Gravis Xterminator ist durch seine hohe Funktionalität für viele Spielegenres gleichermaßen nützlich.

SC&T Ultimate Per4mer FF Wheel

Der Lenkrad-Schrauber **SC&T** ist eine noch unbekannte Größe auf dem deutschen Markt. Pearl will diesen Mißstand beheben und bietet deshalb das **Per4mer FF Wheel** für kräftige 549,- Mark an. Das Lenkrad basiert auf dem i-force Protokoll der Firma Immersion, ist aber auch zu DirectX kompatibel. Während die schwergewichtigen Fußwerkzeuge FF-Artisten sicher durch die Rüttel-Fahrbahnen leiten, verfügt die eigentliche Steuereinheit über bis zu 15 Funktionsknöpfe für actionorientierte Rennspiele.
Info: Pearl, 0180-55582 (www.pearl.de)



Nun auch mit FF: das Ultimate Per4mer Wheel von SC&T.

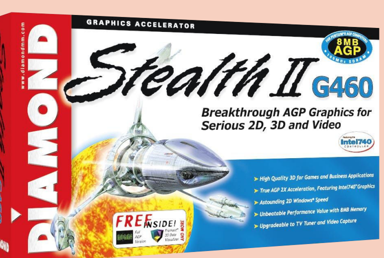
ANSICHTSSACHE: GRAFIKKARTEN UND MONITORE

Neue Riva 128-Treiber

Besitzer einer Grafikkarte mit **Riva-128**-Chipsatz können aufatmen. Vorbei sind die Zeiten, in denen OpenGL-Spiele nur mittels Beta-Software zum Start überredet werden konnten. NVidia hat es endlich geschafft, einen **endgültigen Referenz-Treiber** mit vollem OpenGL-Support (ICD) zu veröffentlichen (**siehe Heft-CD unter Hardware**). Auf der Basis dieses Releases werden die Hersteller von Riva-Karten in den nächsten Wochen ihre eigenen Treiber nachschieben – Diamond macht hier den Anfang (**siehe Heft-CD**). Solange Ihr Platinen-Produzent noch keine neue Software anbietet, können Sie auf den Referenz-Treiber zurückgreifen. Neben der OpenGL-Unterstützung offeriert dieser zahlreiche Direct3D-Tuning-Möglichkeiten, die direkte Auswirkungen auf die Spiele-Performance haben.
Info: www.rivarave.com

Grafisches von Diamond

Wie im Vorfeld erwartet, senkt Diamond die Preise für die **Monster 3D** (Chip: Voodoo Graphics) sowie die **Viper V330** (Chip: Riva 128). Während die Add-on-Karte nun für einen empfohlenen Verkaufspreis von 250,- Mark den Besitzer wechselt, liegt die Riva-Karte bei 279,- Mark. In der Grafik-Pipeline befinden sich die **12 MB-Version der Monster 3D II (X200)** sowie die auf dem Intel740 aufbauende **Stealth II G460**. Die Voodoo²-Grafikplatine geht dabei mit 649,- Mark (ohne Spiele) bzw. 699,- Mark (mit Bundle) über den Ladentisch. Käufer des Spielepaketes werden mit den Vollversionen von *Monster Truck Madness 2*, *BattleZone* sowie *Incoming* (Version mit größeren Texturen) belohnt. Das neue Stealth-Board verfügt wie die Konkurrenz über 8 MB SDRAM, einen 203 MHz RAMDAC sowie die maximale AGP 2X-Funktionalität – eine Version mit TV-Ausgang ist momentan nicht geplant. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 259,- Mark.
Info: Diamond, 08151-266-330 (www.diamondmm.com)



Neben den in dieser Ausgabe getesteten i740-Boards wird es bald auch eine Variante von Diamond geben.

FACTS: S3 SAVAGE 3D



S3 will es noch einmal im Highspeed-Markt wissen. Der brandheiße Ravage 3D-Grafikchip erweist sich auf dem Papier als ernsthafter Kombikarten-Konkurrent zu den übrigen Prozessoren von Matrox, PowerVR, 3Dfx oder nVidia. Besonders hervorhebenswert sind die Vielzahl an 3D-Features, das Echtfarben-Rendering sowie die durch spezielle Kompressions-Methoden hohe AGP-Performance.

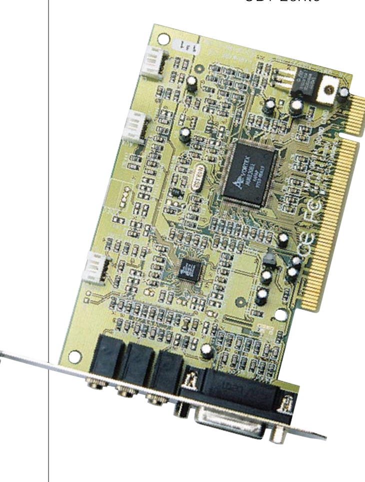


- **Chiptyp**: Kombinierter 2D/3D-Chipsatz
- **Bautyp**: AGP ja, PCI fraglich
- **AGP-Modi**: 2X–Modus mit DIME, Sideband Addressing
- **Interne Datenbusbreite**: 2x64 Bit Dualbus
- **RAMDAC**: 250 MHz
- **Grafik-RAM**: 2, 4 oder 8 SDRAM
- **3D-Architektur**: Fließkomma-Set-up, 32 Bit Farbtiefe, 24 Bit Z-Buffer
- **3D-Features**: Bump Mapping, Texturenkompression, Anisotropisches Filtering
- **Pixelfüllrate (Theorie)**: 125 Millionen Pixel pro Sekunde
- **Polygondurchsatz (Theorie)**: 5 Mil. Polygone pro Sekunde
- **Sonstiges**: MPEG-2, OpenGL ICD
- **Verfügbarkeit**: Herbst
- **Info**: S3 (www.s3.com/savage3d/index.htm)

MUSIK-BOX: SOUNDKARTEN UND LAUTSPRECHER

Anubis Typhoon Gold Digital Audio PCI

Neben TerraTec bietet nun auch **Anubis** ein **PCI-Soundboard** auf Basis des **Aureal Vortex-Chips** an. Die kleingehaltene Platine überzeugt durch die Kompatibilität zu den neuesten Standards wie Direct-Sound (3D) oder Aureal 3D. Echte Raumklänge werden im Vergleich zur in dieser Ausgabe getesteten EasyLite Digital Audio PCI jedoch verweigert, da die A3D-Schnittstelle nur mit einem Lautsprecher-Paar zusammenarbeitet. Weitere Prunkstücke sind die MIDI-Leistungen unter Win95, die MS SideWinder-Unterstützung sowie die DOS-Kompatibilität (SB Pro für Effekte, FM für MIDI-Musik). Kleiner Wermutstropfen für schwachbrüstige PC-Besitzer: Erst ab einem Pentium 200 MMX kommt das Board richtig zur klanglichen Entfaltung.
Info: Anubis, 06897-9088-25 (www.typhoon.co.uk)



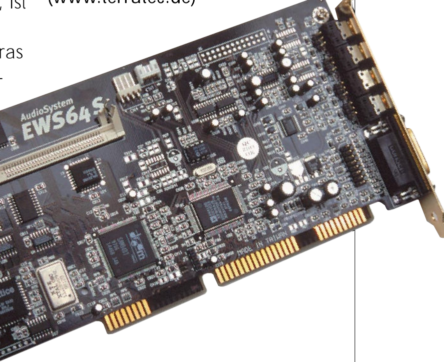
Neue Aureal 3D-Version

Die Firma **Aureal** wird ab Mai eine neue Version ihrer Sound-Programmierschnittstelle A3D veröffentlichen. **A3D Version 2.0** wird dabei mehrere Verbesserungen gegenüber der aktuellen Plattform aufweisen, die unter anderem bei *Jedi Knight* (LucasArts) oder *Star Fleet Academy* (Interplay) zum spielerischen Einsatz kommt. So werden Spiele mit A3D 2.0-Unterstützung durch Sounds aufgemöbelt, deren Reflexionen an Wänden oder Dungeon-Mauern nachgebildet werden. Um den Realismus zu verstärken, ist sogar das Klangverhalten beim Marschieren auf Teppich oder Gras berechenbar. Damit auch Soundkarten ohne A3D-Kompatibilität nicht auf solche Effekte verzichten müssen, wird die neue API-Version auch eine Emulation durch den Einsatz der Rechner-CPU beinhalten.
Info: Aureal (www.aureal.com)



Info TerraTec EWS 64S

In der Ausgabe 5/98 ist uns ein kleiner Fehler bezüglich der spielernahen Soundkarte **EWS 64S** von **TerraTec** unterlaufen. Anstatt der richtigen Telefonnummer wurde im Text leider eine falsche angegeben. Das TerraTec-Service-Telefon mit Echtheitszertifkat finden Sie nachstehend.
Info: TerraTec, 02157-81790 (www.terratec.de)



Controller-Preview: Microsoft Freestyle Pro und Force Feedback Wheel

Alles im Griff

Noch vor der anstehenden E3-Spielemesse in Atlanta beehrte uns Microsoft mit einem kleinen Controller-Hausbesuch. Im Handgepäck hatten die Besucher zwei Spielewerkzeuge, die spätestens ab Oktober den Eingabegeräte-Markt bereichern werden.

FREESTYLE PRO

Die Schnellfeuer-Tasten an der Vorderseite sind sehr gut erreichbar..

Die Feuertasten sind geschmeidig gebaut.

Hier das digitale 8-Wege-Daumenpad.

Der analoge Gashebel ist stufenlos verstellbar.

Die Wünschelrute wird zur freien Bewegungssteuerung eingesetzt.

Momentan herrscht reichlich Aufbruchstimmung im Controller-Land. Neben den zahlreichen optischen Leckerbissen, die von Saitek, Gravis oder Thrustmaster im News-Teil kredenzt wurden, konnten wir uns vorab schon von der praktischen Spielbarkeit der jüngsten Sprößlinge der SideWinder-Familie überzeugen.

Spiel im freien Stil

Die Wünschelrute mit dem Codenamen „Tilt" ist auf den ersten Blick designtechnisch kompatibel zum SideWinder Gamepad. Bei genauerem Hinsehen zeigt sich aber, daß das Freestyle-Gerät im Hinblick auf die Funktionalität einem Precision Pro in nichts nachsteht. Bei voller Aktivierung stehen immerhin 16 Funktionstasten, ein Throttle-Rädchen, eine analoge Steuerung sowie ein digitales 8-Wege-Daumenpad gleichzeitig zur Verfügung. Das Freestyle verfügt dabei über ausgeprägte Haltegriffe und lockerleicht zu bedienende Schnellfeuer-Abzugstasten für den spielerischen Zeigefinger. Das eigentliche Sahnehäubchen ist jedoch die revolutionäre Bewegungsfreiheit. Anstatt einen Knüppel zu verwenden, wird der ganze Drückeberger an sich zur analogen Steuerung eingesetzt. Bewegt man die Rute nach oben oder unten, steuert Ihr Flieger in *Incoming* ebenfalls diese Richtungen an – in der Horizontalen sorgen Bewegungen nach links oder rechts für entsprechende Flugmanöver. Da parallel das digitale Daumenpad als Coolie-Hat zum Drehen und Auf- oder Absteigen eingesetzt werden kann, meistert das Freestyle die Steuerknüppel-Prüfung ohne Probleme. Weitere Einsatzgebiete sind Fun-Rennspiele wie *Redline Racer* oder *Need for Speed 2*.

Wünschelruten-Technik

Andererseits kann man das Freistil-Feature auch einfach abschalten und den Drückeberger als bewährtes Pad für Sport- oder Prügelspiel-Einlagen verwenden. Obwohl das Freestyle (wie das FF-Lenkrad) natürlich auf die USB-Schnittstelle setzt, kann es mittels Adapters aber jederzeit an einen Soundblaster-kompatiblen MIDI-/Gameport angeschlossen werden. Das Spielewerkzeug wird mit *Motocross Madness* (einem Biker-Spiel von Microsoft) ab Oktober für ca. 150,- Mark im Handel erhältlich sein. Angesichts der im Gegensatz zu Infrarot-Spielegeräten problemlosen Freistil-Technik darf man von einem echten Controller-Knaller ausgehen.

Kraftsport

Während Newsmeldungen über den Freestyle Pro schon seit einigen Wochen im Internet herumgeisterten, war das Force Feedback-Lenkrad von Microsoft bisher noch ein wohlgehütetes Controller-Geheimnis. Wie schon der FF Pro nutzt das Lenksystem die DirectInput-Schnittstelle des DirectX-Paketes und baut auf die gleichen Effekte wie der Kollege aus der Joystick-Abteilung. Im Gegensatz zu den sonst recht voluminös geratenen Design-Monstern nimmt sich das Wheel eigentlich recht schmächtig aus. Das hat natürlich einen Grund: Microsoft will den sonst üblichen Platzbedarf am Schreibtisch reduzieren, ohne dabei Zugeständnisse bei der Standsicherheit zu machen. Den Klemm-Mechanismus muß man dabei als genial bezeichnen, da er mit lediglich einer Handbewegung felsenfest ausgeführt wird. Auch die Pedale machen einen stabilen Eindruck, obwohl sie nur aus Hartplastik geschnitzt wurden. Das Force Feedback Wheel sollte rechtzeitig zum Fest auf dem Gabentisch bereitstehen und wird zusammen mit *Cart Precision Racing* sowie *Monster Truck Madness 2* ca. 370,- Mark kosten. Letzteres macht mit FF-Rütteleinlagen verständlicherweise erst richtig Spielelaune.

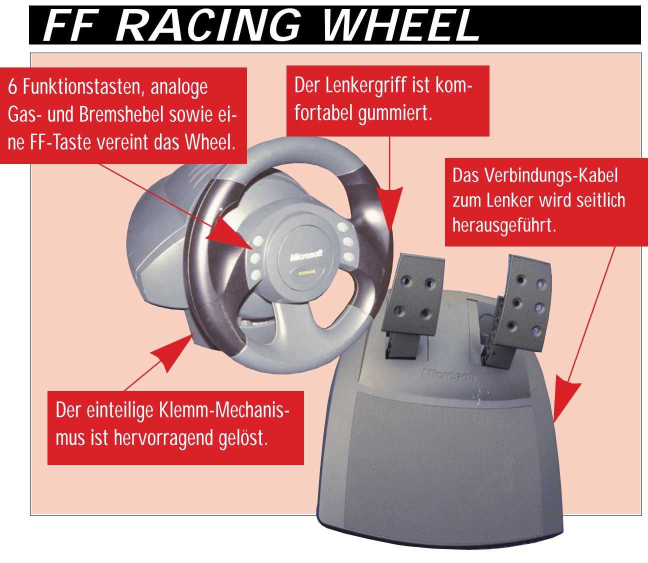
Programmier-Komfort

Ab Ende Juni gibt Microsoft den Startschuß für die Game Device Software mit Versionsnummer 3. Die wichtigsten Neuerungen betreffen die Integration des Freestyle Pro und (in einem späteren Schritt) des FF-Lenkrades sowie erweiterte Programmier-Funktionen. So wird es zukünftig kein Problem mehr darstellen, den 8-Wege-Schalter komplett mit einzelnen Funktionen zu belegen. Außerdem lassen sich nützliche Einstellungen wie Sensitivität und (Pedal)-Bewegungsspielraum der neuen SideWinder-Produkte in mehreren Abstufungen regulieren.

Thilo Bayer ■

» *Vielschichtige Spiele wie BattleZone oder Urban Assault werden die Entwicklung von multifunktionalen Spiele-Controllern vorantreiben.* «
Brett Schnepf, Technical Evangelist Microsoft

FF RACING WHEEL





Preview: Windows 98 und DirectX 6

Micro-Software

Langsam, aber sicher rücken die Veröffentlichungstermine von Win98 und DirectX 6 näher. Anhand einer deutschen Vorabversion des neuen Betriebssystems klickten wir uns deshalb durch die bunte Fensterwelt und werteten die Informationen zum Thema DirectX aus.

Obwohl sich Microsoft wegen der betriebssystemseitigen Integration des Internet Explorers immer noch mit der US-amerikanischen Justiz auseinandersetzen muß, steht dem für Juni/Juli anvisierten Veröffentlichungstermin von Windows 98 wohl nichts im Wege. Grund genug, sich den aktuellen deutschsprachigen Release-Kandidaten zu installieren und ihn nach Spieler-relevanten Features abzuklopfen.

Der Fenster-Kandidat

Um es der neuen Benutzeroberfläche nicht zu leicht zu machen, verwendeten wir einen Testrechner mit SCSI-Geräten sowie Grafikkarten der Marke Riva 128 und Voodoo Graphics. Schon die Vorabversion installierte diese Komponenten ohne Nachfragen nach Treiber-CDs – angesichts der veralteten Treiber-Datenbank von Win95 ein erfreulicher Umstand. Ein Blick in den Hardware-Katalog der Installations-CD läßt auf eine breite Basis für Installationsfreuden in der finalen Version hoffen. Die Datenbank ist jedenfalls gerade in der Kategorie „Audio-, Video- und Game-Controller" voll auf USB ausgerichtet (siehe Extrakasten Treib(er)haus). Neben USB-Lautsprechern von diversen Firmen sind auch einige Spielecontroller integriert, die mit der neuen Schnittstelle arbeiten. Dank des Advanced Plug&Play müssen solche Hardware-Komponenten lediglich eingestöpselt werden, um schon nach wenigen Sekunden einsatzbereit zu sein. So tragen sich USB-Joysticks direkt in das Controller-Setup ein, wodurch das lästige manuelle Einbinden entfällt.



Hier können die einzelnen Startdateien von Win98 gezielt bearbeitet werden.

Ein Klick genügt, und das Laden eines Programms wird unterbunden.

Vorteile im Detail

Die eigentlichen Stärken von Win98 offenbaren sich, wenn der Anwender technische Neuerungen wie AGP oder DVD erleben will. Wer es einmal geschafft hat, die volle AGP-Funktionalität unter Win95 zu aktivieren, wird dankbar sein, daß diese Zaubertricks vorerst der Vergangenheit angehören. Da alle softwareseitigen Bestandteile auf der Win98-CD enthalten sind, braucht sich der Spieler keine Sorgen machen, ob die AGP-Karte auch wirklich alle Möglichkeiten ausschöpft. Um Filmchen nach dem DVD-Video-Standard abspielen zu können, bietet das Betriebssystem darüber hinaus einen einfach gestrickten Player an. Weitere erfreuliche Kleinigkeiten sind die Integration des MS-Plus-Paketes sowie die Möglichkeit, die Taskleiste völlig frei mit Programm-Verknüpfungen zu bepflastern. Weniger angenehm ist die Tatsache, daß Kontrollmenüs von Grafikkarten nicht mehr direkt in den Eigenschaften der Anzeige erscheinen, sondern eine Ebene tiefer in die erweiterten Einstellungen verbannt wurden.

Ohne DirectX geht nix

Zusammen mit Win98 wird auch DirectX in der Version 5.2 ausgeliefert, das es mittlerweile auch als separate Installationsversion gibt (siehe Heft-CD). Grundlegende Veränderungen gegenüber der bisher erhältlichen Version sind hauptsächlich in den integrierten Grafik- und Soundkarten-Treibern zu sehen. Damit dürften auch viele ältere Soundkarten-Chipsätze in der Lage sein, Spiele mit DirectSound hardwaremäßig zu beschleunigen. Außerdem beinhaltet DirectX 5.2 die neueste Version von DirectPlay, das für den reibungslosen Ablauf von Multiplayer-Sessions zuständig ist.

DirectX-Zukunft

Schon im Juli will Microsoft eine neue DirectX-Version veröffentlichen. Mit DirectX 6 sind vor allem erweiterte Direct3D-Möglichkeiten zu erwarten, die dann von den Spieleprogrammierern zum Verschönern ihrer Lieblinge verwendet werden können (siehe Extrakasten). Außerdem wird die Musik-Schnittstelle DirectMusic aufpoliert, die nun mit Downloadable Sounds (DLS), einem Software-Synthesizer und einem verbesserten MIDI-Sequenzer-Programm aufwarten kann.

Thilo Bayer ■

TREIB(ER)HAUS

Win98 wird vor allem eine zeitgemäße Hardware-Datenbank mitliefern, um die Einbindung der Komponenten zu vereinfachen. Folgende spielenahe Komponenten-Kandidaten werden auf jeden Fall betriebssystemseitig unterstützt.

- Grafikkarten-Chips:
  ATI Rage Pro
  Riva 128 (Asus, Diamond, STB)
  Matrox MGA (Mystique, Millennium II)
  Voodoo Graphics (Diamond, Orchid, miro)
  PowerVR PCX2 (VideoLogic)

- Soundkarten:
  Aureal Vortex PCI
  Creative Labs AWE 32/64
  Crystal Chipsätze
  Diamond Monster Sound
  Ensoniq AudioPCI
  ESS Maestro
  S3 SonicVibes PCI

- Controller:
  Genius USB-Sticks
  Logitech
  SideWinder
  Thrustmaster

DIRECTX 6

Da schon bald Grafik-Chipsätze mit neuen 3D-Features erscheinen, wird es höchste Zeit, daß Direct3D diese auch unterstützt. Folgende 3D-Erweiterungen werden mit DirectX 6 eingeführt.

- Multi Texturing:
  In einem Renderzyklus werden mehrere Texturen gleichzeitig auf ein Polygon geklebt. Auf diese Weise lassen sich realistisch erscheinende Wände mit Transparenzeffekten erzeugen.

- Texturenkompression:
  Damit der Datenaufwand beim Transport von Texturen minimiert werden kann, erlaubt Direct3D nun die Verwendung von Kompressionsprogrammen. Hierzu lizenzierte Microsoft die entsprechende Technik von S3.

- Bump Mapping:
  Um die Darstellung von Oberflächen mit sichtbaren Strukturen zu ermöglichen, wird Direct3D nun auch Bump Mapping-Techniken unterstützen. Auf diese Weise können die flach wirkenden Landschaften in Spielen wesentlich realistischer gestaltet werden.

Im Test: Kombi-Grafikkarten mit Riva 128- und Rendition V2200-Chipsatz

Grafik-Geschosse

Kurz nach unserem CeBIT-Special trudelten schon die ersten Testkandidaten ein. Aus der Voodoo²-Abteilung präsentierten sich Karten von Guillemot und Anubis als Benchmark-Opfer. Außerdem nahmen wir die Maxi Graphics 128, die 3D Fire AGP 5000 und die V-Raptor 3D ins Testvisier.

GENOA V-RAPTOR 3D



Die V-Raptor hat hardwareseitig Videofunktionen integriert.

Der Grafik-Chip überzeugt durch die gute Bildqualität.

Genoa wendet sich nach dem Virge-Chipsatz nun dem Rendition V2200 zu. Die uns vorliegende Platine verfügt über 8 MB SGRAM, Videoein- und -ausgänge und gehorcht dem AGP 1X-Modus. Damit verfügt sie zwar über eine größere Datenbandbreite als die PCI-Kollegen, kann jedoch keine Texturen im Hauptspeicher ablegen. Wie die übrigen Verité-Kandidaten überzeugt die V-Raptor vor allem durch ihre hervorragende Bildqualität. Immerhin steht mit trilinearem Textur-Filtering ein Feature auf der Grafikmatte, das bisher nur vom Voodoo²-Chipsatz beherrscht wird. In einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch verfällt die Platine aber nicht. Die Ergebnisse mit unseren Spiele-Benchmarks ordnen das Beschleuniger-Reptil leicht unterhalb vom Riva 128 und der direkten Konkurrenz Hercules Thriller 3D ein, die ihren Chip mit 62,5 statt mit 50 MHz taktet. Außerdem haben die Echtfarben-Grafikmodi im 2D-Bereich schon bei 1.280x1.024 ihr Maximum erreicht.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

GUILLEMOT MAXI GRAPHICS 128



Ein Passiv-Kühler verhindert den Prozessor-Sonnenbrand.

Der Riva 128-Chip kann leider nur 4 MB Speicher ansprechen.

Guillemot unterstreicht seine selbstauferlegte Verpflichtung gegenüber Spielernaturen durch die Veröffentlichung der Maxi Graphics 128. Wie die Namensgebung schon andeutet, basiert die Kombiplatine auf dem bekannten Riva128-Chipsatz der Firma nVidia und fällt mit 199,- Mark Anschaffungskosten geldbeutelschonend aus. Der niedrige Preis ist unter anderem auf den fehlenden TV-Ausgang zurückzuführen – außerdem liegen der Karte keine Spiele-Vollversionen bei. Ansonsten steht das Beschleunigerbrett den Leistungen der Riva-Konkurrenten in nichts nach: Für den ersten Treiber-Release sind die Benchmark-Ergebnisse erfreulich gut ausgefallen. Das eigentliche Schmankerl der Graphics 128 ist jedoch die beigepackte Bedienungs-Software. Hier kann der Grafik-Jongleur nach Lust und Laune an Monitor- oder Auflösungs-Settings, Gamma-Korrekturen und sogar mit einem weitreichenden Tuning-Utility rumhantieren.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

TEKRAM 3D FIRE AGP 5000



Die AGP 5000 wird optional auch mit TV-Ausgang angeboten.

Dank neuer Treiber emuliert der Chip weitere 3D-Features.

Der Mainboard-Bauer Tekram begibt sich mit einem echten Preisbrecher in die Grafikkarten-Arena. Die AGP 5000 wird dabei durch den Riva 128-Prozessor angetrieben und geht für den absoluten Knallerpreis von 200,- Mark über den Ladentisch. Eine generöse Ausstattungsabteilung sucht man natürlich vergeblich: Neben dem Board befinden sich nur noch eine einfache Treiber-CD sowie ein mageres Handbuch im Beschleuniger-Karton. Auch die Hardware-Ausstattung kocht auf Sparflamme: Weder Video-Funktionen noch TV-Out sind auf der vorliegenden Platine integriert. Dafür darf sich der preisbewußte Spieler auf einen Riva-Renner freuen, der sowohl in der 2D- als auch in der 3D-Performance im HiColor-Modus (16 Bit Farbtiefe) überzeugen kann. Der neueste Referenztreiber von nVidia emuliert sogar Anti-Aliasing oder Fog Table, was jedoch meßbar zu Lasten der 3D-Geschwindigkeit geht.

Ausstattung	befriedigend
Hardware-Features	sehr gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

TEST-PHILOSOPHIE

Die Kombi- und Zusatzkarten in unserem Vergleichstest müssen sich in drei Kategorien bewähren. Die **Ausstattung** berücksichtigt die Großzügigkeit der RAM-Bestückung, den RAMDAC, die Software, die Qualität des Handbuchs sowie die Garantiezeiten – bei den 3Dfx-Zusatz-Boards ist die Qualität des Pass-Through-Kabels von Bedeutung. Im Bereich **Hardware-Features** sind Aspekte wie Ergonomie, 3D-Fähigkeiten, die Einfachheit der Installation sowie die Unterstützung durch Spiele relevant. Die ermittelten **Performance**-Ergebnisse bilden die letzte Kategorie. Unser Testrechner ist dabei ein **Intel Pentium 233 MHz**-Rechner mit einem VIA AGP-Motherboard und 64 MB SDRAM.

TECHNIK-ABC

Anti-Aliasing: Glättung von Kanten, um pixelige Konturen zu verhindern ▮ **Bilineare Filterung:** Farbliche Abstimmung von Texturelementen ▮ **Bump Mapping:** Darstellung realistischer Oberflächen ▮ **Direct3D:** 3D-Schnittstelle des DX-Paketes ▮ **Glide:** 3D-Schnittstelle von 3Dfx ▮ **MIP-Mapping:** Verwenden unterschiedlich aufgelöster Texturen ▮ **Multi-Texturing:** Mehrere Texturen werden gleichzeitig auf ein 3D-Objekt gezeichnet ▮ **OpenGL:** Schnittstelle für die Arbeit mit 3D-Objekten ▮ **RAMDAC:** Baustein, der digitale Bildwerte in analoge Daten umwandelt ▮ **Trilineare Filterung:** Kombination von bil. Filtern mit MIP-Mapping ▮ **Triple Buffering:** Die Karte legt drei Bilder gleichzeitig in den Speicher ab.

ADD-ON-KARTEN MIT VOODOO²

ANUBIS TYPHOON 3D MAX II

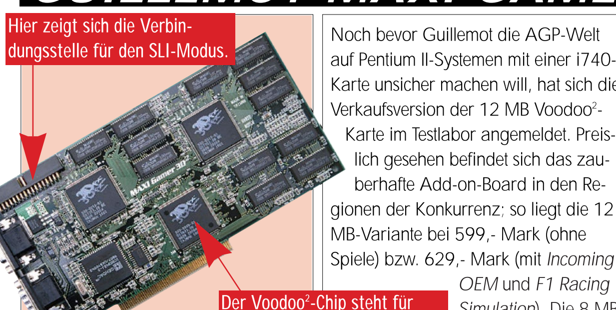
Auf beiden Platinenseiten sind RAM-Module untergebracht.

Anubis orientiert sich stark am Referenz-Design von 3Dfx.

Anubis stellte uns eine Referenzplatine zur Verfügung, die schon ab Mitte Mai schön verpackt in den Hardwareläden bereitsteht. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 549,- Mark (449,- Mark für 8 MB) und zwei Jahren Garantie stellt das Hexenboard eine zarte Versuchung dar. Im Kampf mit den Spielebenchmarks läßt sich die 3D Max II dabei keinesfalls unterkriegen. Dank der neuesten Referenztreiber kann das Anubis-Geschoß locker mit der Zauber-Konkurrenz mithalten. Wenn überhaupt gemäkelt werden kann, dann betrifft dies die Ausstattung. So ist das mitgelieferte Loop-Through-Kabel zwar angenehm lang ausgefallen, sorgt in höheren Auflösungen aber leider für unschöne Muster im 2D-Bereich – notfalls sollte man dieses beim Händler umtauschen. Fazit: Wer auf den Preis schielt und kein Spielebundle braucht, kann bei diesem V²-Renner herzhaft zugreifen.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	sehr gut
Gesamturteil	**sehr gut**

GUILLEMOT MAXI GAMER 3D²



Noch bevor Guillemot die AGP-Welt auf Pentium II-Systemen mit einer i740-Karte unsicher machen will, hat sich die Verkaufsversion der 12 MB Voodoo²-Karte im Testlabor angemeldet. Preislich gesehen befindet sich das zauberhafte Add-on-Board in den Regionen der Konkurrenz; so liegt die 12 MB-Variante bei 599,- Mark (ohne Spiele) bzw. 629,- Mark (mit *Incoming OEM* und *F1 Racing Simulation*). Die 8 MB dimensionierten Platinen werden hingegen für 499,- bzw. 529,- Mark in ausgewählten Hexenhäusern zu kaufen sein. Da sich Guillemot stark am Referenz-Design von 3Dfx orientiert hat, liegen die Performancewerte gleichauf mit dem Anubis-Board. Auch die schon getesteten 12 MB V²-Bretter arbeiten nicht in anderen Geschwindigkeits-Sphären, so daß dieses Unterscheidungskriterium nicht zum Tragen kommt. Im Gegensatz zur 3D Max II überzeugt jedoch die Ausstattungs-Abteilung. So ist das Durchschleifkabel von besserer Qualität, außerdem liegt der Karte ein SLI-Kabel bei. Wie schon miroMEDIA und Creative Labs zuvor erhält die Karte hierfür einen PC Games-Award.

AWARD PC Games Disc & Mag

Ausstattung	sehr gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	sehr gut
Gesamturteil	**sehr gut**

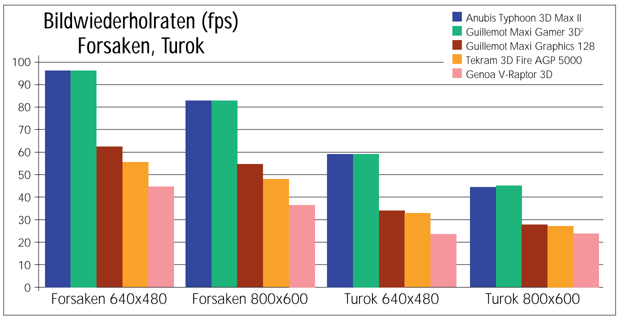
Bildwiederholraten (fps)
Incoming, Q2 Open GL

Anubis Typhoon 3D Max II
Guillemot Maxi Gamer 3D²
Guillemot Maxi Graphics 128
Tekram 3D Fire AGP 5000
Genoa V-Raptor 3D

30 25 20 15 10 5 0

Incoming 640x480 | Incoming 800x600 | Q2 Open GL 640x480 | Q2 Open GL 800x600

Hier zeigt sich kein Geschwindigkeits-Unterschied zwischen den Hexen-Beschleunigern. Bei 800x600 ist darüber hinaus kein Performance-Einbruch auf unserem Pentium MMX-Testsystem meßbar.



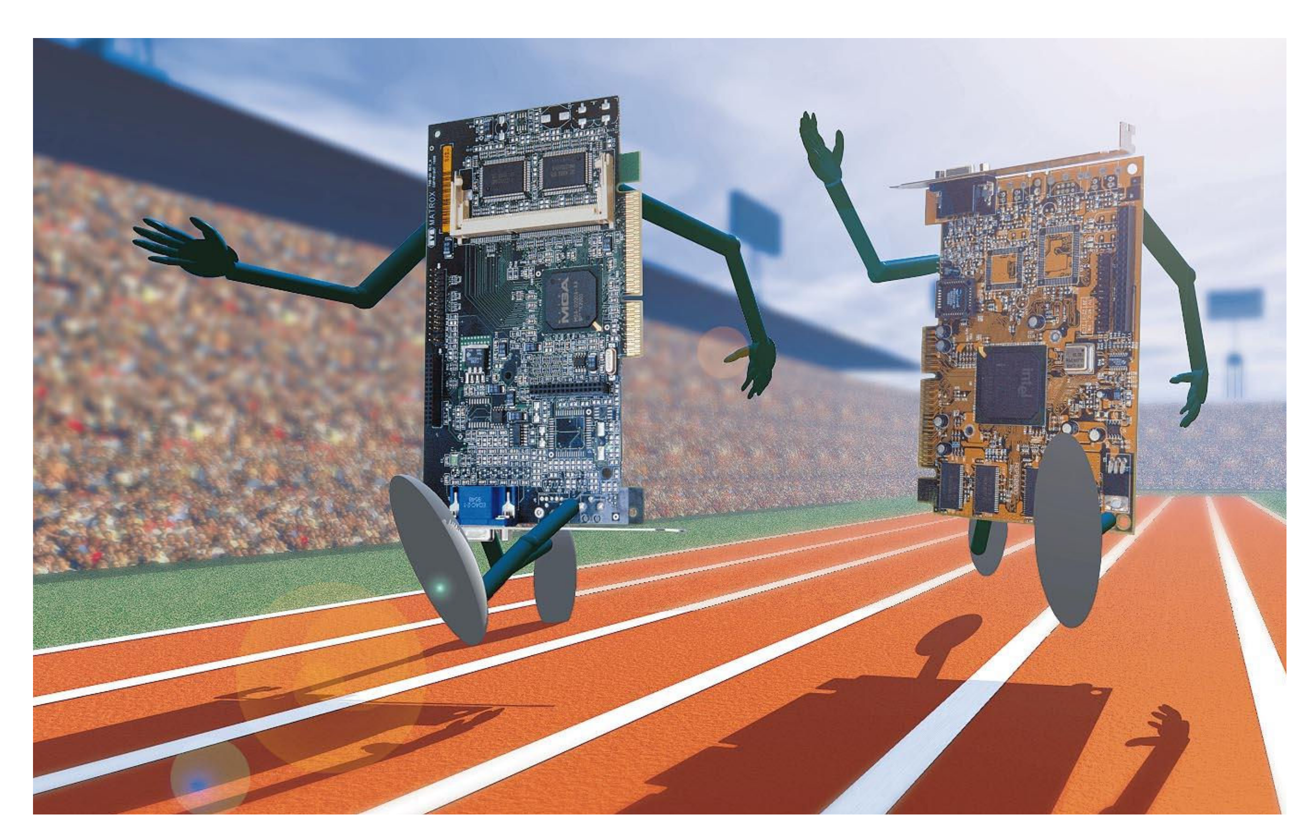
Auch hier gehen die beiden Voodoo²-Konkurrenten gleichauf über die Ziellinie. Die Kombi-Konkurrenz schlägt sich zwar wacker, vermag aber nicht an die Leistungen der Add-on-Kollegen heranzukommen.

Hersteller	Genoa	Guillemot	Tekram	Anubis	Guillemot
Modell	V-Raptor 3D	Maxi Gr. 128	3DF AGP5000	Typh. 3D Max II	Maxi Gam. 3D²
Info-Telefon	02104-39877	0211-338000	02102-3028-00	06897-908825	0211-338000
Preis (lt. Hersteller)	DM 289,-/369,-	DM 199,-	DM 199,-	DM 549,-	DM 599,-
Ausstattung					
Grafik-Chip	Rendition V2200	nVidia Riva 128	nVidia Riva 128	Voodoo²	Voodoo²
Bauform	PCI/AGP	PCI	AGP	PCI	PCI
RAM	4/8 MB SGRAM	4 MB SGRAM	4 MB SGRAM	12 MB EDO	12 MB EDO
RAMDAC-Takt	230 MHz	230 MHz	230 MHz	135 MHz	135 MHz
3D-APIs	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OGL	D3D, Glide, OGL
Treiber-Version	V. 1.0	V.4.10.01.0111	4.10.01.0206	4.10.01.0015	4.10.01.0015
Garantiezeit	2 Jahre	2 Jahre	18 Monate	2 Jahre	2 Jahre
2D (Echtfarben)	1.280x1.024	1.280x1.024	1.152x864	–	–
3D-Features					
Trilineares Filtering	ja	nein	nein	ja	ja
Anti-Aliasing	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft	ja	ja
Bump Mapping	nein	nein	nein	ja	ja
Multi-Texturing	nein	nein	nein	ja	ja
Triple Buffering	nein	nein	nein	ja	ja
3D Jedi Knight	800x600, 16 Bit	960x720, 16 Bit	960x720, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit

AWARD PC Games Disc & Mag

FAZIT

Die vorgestellten Kombi-Modelle stellen teilweise **preisgünstige Grafik-Varianten** dar, die durchaus **respektable Ergebnisse** erzielen. Vor allem die Riva-Karten stellen immer noch interessante Alternativen zu Add-on-Karten dar. Angesichts des niedrigen Preis- und hohen Qualitätsniveaus der aufkommenden i740-Karten ist jedoch **Vorsicht** beim Kauf angebracht (siehe Special). Die momentan kompromißlos **beste 3D-Leistung und -Qualität** erhält der Käufer jedoch durch ein **Add-on-Board der Marke Voodoo²**. Um deren Fähigkeiten nur annähernd ausnutzen zu können, sollte sich eine **schnell getaktete CPU** in Ihrem PC befinden. Die beste 3D-Karte ist sinnlos, wenn sie auf die Berechnungen des PC-Prozessors warten muß.



Im direkten Vergleich: die Grafik-Chips Matrox MGA-G200 versus Intel740

Chipsatz-Duell

Ring frei für den Kampf um den Kombikarten-Thron. Mit dem G200 von Matrox und dem i740 von Intel sorgten zwei neue Grafikkarten-Chipsätze für schlaflose Test-Nächte bei der Hardware-Redaktion. Erfahren Sie auf den folgenden vier Seiten ausführlich, welche Unterschiede zwischen den AGP-Flitzern bestehen.

Zwei Chips streiten ab Juni bzw. Juli um die Gunst der Käuferschaft. Auf der einen Seite steht der i740-Prozessor, der auf unzähligen Grafikplatinen seine Chipheimat finden wird. Neben den bereits erhältlichen und im folgenden getesteten Varianten von **Tekram** und **Hercules** werden sich auch **Guillemot**, **Diamond** oder **STB** in die i740-Familie einreihen. Sämtliche Karten zeichnet eines aus: Sie bieten für **Pentium II**-Systeme eine **bemerkenswerte Leistung** zu einem **gnadenlos günstigen Preis**. Der **Herausforderer** kommt hingegen vom Grafikkarten-Multi **Matrox**, der sich nach den 3D-Gehversuchen mit dem PowerVR-Chip (Matrox m3D) nun wieder auf eine Chip-Eigenentwicklung besonnen hat. Der **G200** ist dabei sowohl von der Leistung als auch vom Preis her in der High-End-Kategorie angesiedelt.

Mystisches von Matrox

Der MGA-G200 wird in zwei verschiedenen Grafik-Produkten verbaut. Die Unterschiede zwischen der **Mystique G200** und **Millennium G200** sind dabei mit der Lupe zu suchen. Beide Karten werden mit 8 MB RAM (aufrüstbar auf 16 MB) zu einem Preis von ca. 500,- Mark angeboten. Echte Unterschiede bestehen in der Taktfrequenz des RAMDAC (Mystique: 230 MHz, Millennium: 250 MHz), in der Art des verwendeten Grafik-RAMs (SDRAM bzw. SGRAM), bei den TV-Out-Funktionen sowie im Software-Bundle. So wird die Mystique eher auf Spieler ausgerichtet sein und deshalb einen TV-Ausgang haben und ein Spiel beherbergen. Zum Test lag uns eine **Millennium G200** vor, die noch einen **230 MHz RAMDAC** (anstatt 250 MHz) sowie **8 MB SGRAM** besaß.

Intel mit Grafikambitionen

Nach dem CPU- und Motherboard-Markt will Intel nun endlich auch im Grafikkartenmarkt seine Chips unterbringen. Ab Juni werden potentielle Käufer mit einer ganzen Flut von i740-Erscheinungen bombardiert, die durchgängig zwischen 200,- und 250,- Mark liegen. Die ersten finalen Produkte kamen von **Tekram** und **Hercules**, die sich dabei genau an die Intel-Spezifikationen gehalten haben. Wie schon bei den Voodoo^2-Karten sind deshalb vorerst einmal kaum abweichende Performance-Ergebnisse bei i740-Konstruktionen zu erwarten.

Thilo Bayer ■

TEST-PHILOSOPHIE

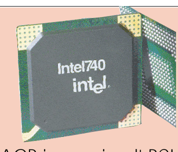
Wie bei allen Grafikkarten-Tests müssen sich die Kandidaten in den Kategorien **Ausstattung**, **Hardware-Features** sowie **Performance** bewähren. Anders als bei den bisherigen Untersuchungen mußten wir beim Vergleich i740 versus G200 unseren altgedienten P233 MMX jedoch aus dem Benchmark-Verkehr ziehen. Grund: Trotz AGP-fähigem Motherboard mit VIA-Chipsatz verweigerten beide Chip-Kandidaten die Zusammenarbeit mit dem Rechner – der AGP-Treiber des Boards spielte nicht mit. Deshalb schraubten wir sie gezwungenermaßen in einen **Pentium II mit 300 MHz** und LX-Chipsatz (inklusive 64 MD SDRAM und einer 4 GByte-Festplatte). Als Testprogramme kamen die **bewährten Spiele-Benchmarks** zum Einsatz.

FACTS: MATROX G200



- **Chiptyp:** Kombinierter 2D/3D-Chipsatz
- **Bautypen:** AGP ja, PCI offen, aber zumindest fraglich
- **AGP-Modi:** 2X-Modus mit DIME, Sideband Addressing
- **Interne Datenbusbreite:** 2x64 Bit
- **RAMDAC:** 230 bzw. 250 MHz
- **Grafik-RAM:** Bis zu 16 MB SDRAM bzw. SGRAM
- **3D-Architektur:** Fließkomma-Setup, 32 Bit Farbtiefe, 32 Bit Z-Buffering
- **3D-Features:** Trilineares Filtering, Anti-Aliasing, Multi-Texturing (in mehreren Zyklen)
- **Pixelfüllrate (Theorie):** 100 Millionen Pixel/s
- **Polygondurchsatz (Theorie):** 1,5 Millionen Polygone/s
- **Sonstiges:** MPEG-2, OpenGL (Treiber in Arbeit)
- **Kartenpreis:** Ca. DM 500,-

FACTS: INTEL740



- **Chiptyp:** Kombinierter 2D/3D-Chipsatz
- **Bautypen:** AGP ja, vereinzelt PCI
- **AGP-Modi:** 2X -Modus mit DIME, Sideband Addressing
- **Interner Datenbus:** 64 Bit
- **RAMDAC:** 203 MHz
- **RAM:** 4/8 MB SDRAM (PCI: 16 MB Texturen)
- **3D-Architektur:** Fließkomma-Setup, 16 Bit Farbtiefe, 16 Bit Z-Buffering
- **3D-Features:** Trilineares Filtering, Kanten-Anti-Aliasing, Fogging, Alpha Blending
- **Pixelfüllrate (Theorie):** 50 Millionen Pixel/s
- **Polygondurchsatz (Theorie):** 700 Millionen Polygone/s
- **Sonstiges:** MPEG-2, OpenGL (Treiber in Arbeit)
- **Kartenpreis:** DM 200,- bis 250,-

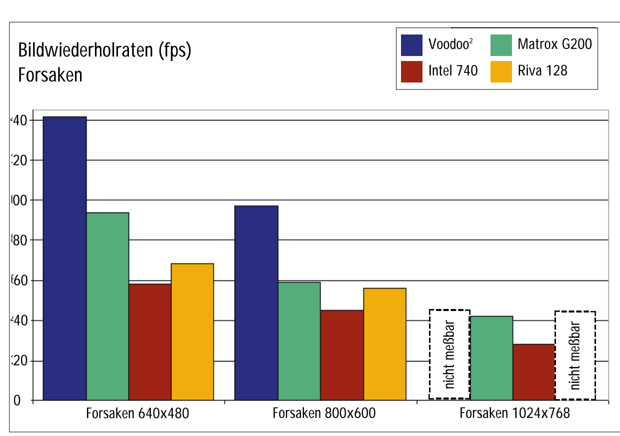
3D-Performance in Forsaken, Incoming, Turok, Jedi Knight und Q2 OpenGL

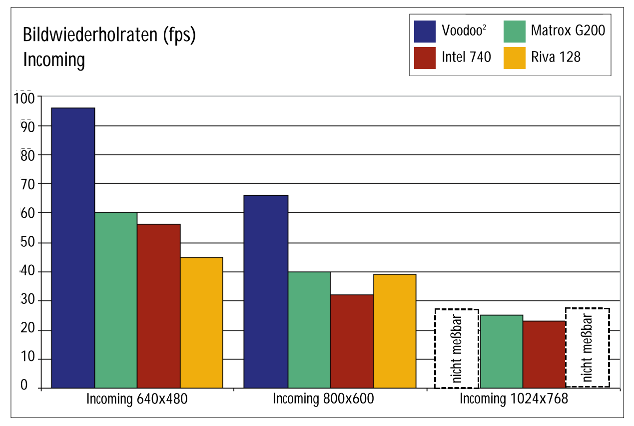
Matrox G200

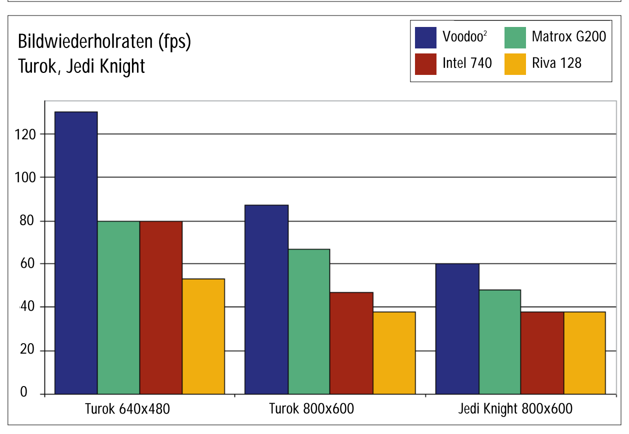
Als Karten-Repräsentant für den neuen Matrox-Chip stand uns die **Millennium G200** zur Verfügung. Bei den Benchmark-Ergebnissen ist zu beachten, daß es sich im Gegensatz zu den i740-Treibern um Alpha-Software handelt – Performancesteigerungen sind also noch möglich. Insgesamt läßt sich festhalten, daß die **Matrox-Platine in fast allen Spiele-Kategorien die Pole Position bei den Kombi-Boards** besetzt. Bei *Incoming* und *Turok* liefern sich die beiden Kontrahenten einen harten Kampf um die 640x480-Krone – bei 800x600 geht den Intel-Adaptern dagegen etwas die Grafik-Luft aus. Unter **OpenGL** konnten mangels Treiber keine Messungen vorgenommen werden. Spätestens im Juni/Juli werden diese Werte jedoch nachgereicht. Bei *Forsaken* und *Incoming* zeigte sich im übrigen ein interessantes Phänomen. Während andere Karten mit steigender Refreshrate sinkende Frameraten verzeichnen, geschah beim G200 genau das Gegenteil. Die maximale Performance wurde bei 100-115 Hz Bildwiederholfrequenz erzielt, die manche Chips (wie der i740) nicht einmal in 2D erreichen.

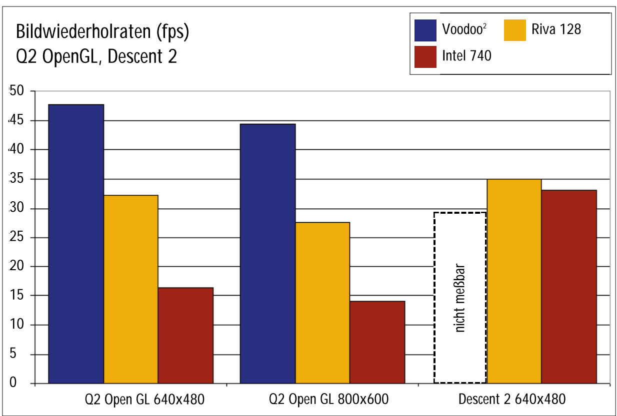
Intel740

In den i740-Testdurchlauf wurden die **Hercules Terminator 2x/i** sowie die **Tekram 3D Fire AGP 6000** einbezogen. Beide Karten basieren auf den gleichen Treibern und weisen auch hardwaremäßig keine Unterschiede auf. Da die Frameraten bis auf das halbe Bild pro Sekunde identisch sind, sind beide allgemein als i740 in den Graphen vermerkt. Bei den ermittelten Werten fällt auf, daß die Test-Kandidaten in der 640x480-Auflösung fast durchgängig an der Kombi-Konkurrenz dran oder sogar besser sind. Bei 800x600 oder 1.024x768 kommt der Chip jedoch ins Schwitzen, was den Vorteil höherer Auflösungsmodi wieder einschränkt. Im Vergleich zum preislich ähnlich gelagerten Riva 128 ist zumindest bei der Performance kein eindeutiger Sieger festzustellen. Die 3D-Qualität des intel-Chips fällt im Vergleich zum Riva jedoch besser aus. Die Ergebnisse im **OpenGL-Bereich** sind mit Vorsicht zu genießen, da sie mit Hilfe eines Direct3D-Wrappers erzielt wurden (www.real3d.com). Für die Öffentlichkeit steht ab Juni ein OpenGL-Spieletreiber bereit.











Bildqualität in 3D-Spielen (siehe auch Heft-CD unter Special)

Matrox G200

Der G200 verfügt über ein ganzes Arsenal an Direct3D-Features, das von Glanzlichteffekten über trilineares Filtern bis hin zur Vollbild-Kantenglättung reicht. Das eigentliche Schmankerl ist jedoch das Vibrant Color Quality (VCQ)-Feature des Chips. Mit dessen Hilfe ist er in der Lage, den 3D-Rendervorgang in 32 Bit Farbtiefe durchzuführen und auch auszugeben (siehe *Incoming*). Da aber viele Spiele nur eine Farbtiefe von 16 Bit verwenden, nimmt der G200 einfach das fertige 32-Bit-Resultat und rechnet die Farbpalette auf 16 Bit herunter. Heraus kommen scharfe Kontraste und leuchtende Farben auf Texturen, wo so mancher Konkurrent nur mit verwaschenen Bildern aufwarten kann.

Intel740

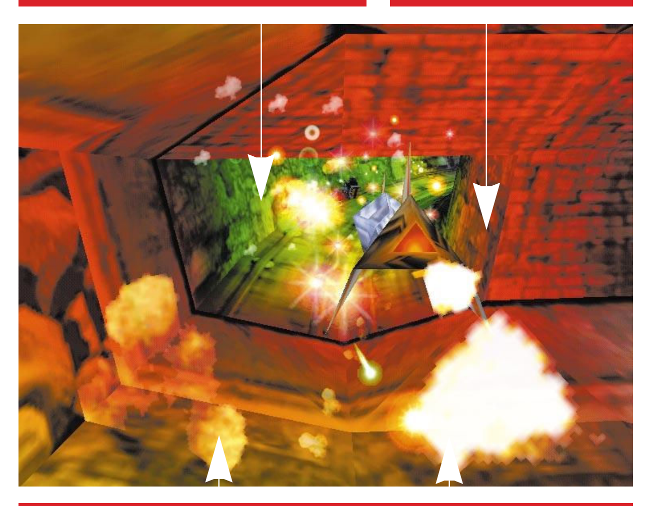
Auch der i740 vermag im Qualitätsbereich Akzente zu setzen, die jenseits der Möglichkeiten eines Riva 128 liegen. So erreicht der Chip hardwareseitig Ecken-Anti-Aliasing, trilineares Filtern oder auch Nebeleffekte. Zur optischen Pracht trägt auch das Precise Pixel Interpolation (PPI)-Feature bei. Wenn zwischen einzelnen Elementen einer Textur (sog. Texel) im Rahmen des bilinearen Filterings beispielsweise farbliche Angleichungen durchgeführt werden, so erreicht der Chip dies in sehr hoher Genauigkeit. Auf der CD finden Sie hierzu Screenshots von Forsaken, Turok, Incoming und Jedi Knight, damit Sie sich ein besseres Bild von der Grafik-Qualität machen können.

Die hervorragende Farbdarstellung ist auf die Art und Weise zurückzuführen, wie der G200 seine Bilder berechnet. Spiele wie Forsaken profitieren vom 32-Bit-Rendern des G200.

Forsaken kommt leider ohne Kantenglättung aus, so daß der G200 hier kein Anti-Aliasing demonstrieren kann.

Bei den sehr guten Transparenzeffekten hat der intel-Chip seine Grafik-Hausaufgaben gemacht.

Die Farbdarstellung und Schärfe der Texturen sorgen für eine höchst ansehnliche Bildausgabe. Manche Weichzeichner-Karten wie der Voodoo Graphics können hier nicht ganz mithalten.



Die Transparenzeffekte sind auf das Advanced Alpha Blending des Matrox-Chips zurückzuführen. Explosionen in den Gängen wirken dadurch besonders realistisch.



Die Darstellung schräger Linien ist beim i740 einen Tick pixeliger ausgefallen als beim Konkurrenten von Matrox. Nichtsdestotrotz überzeugt die Bildqualität.

Im Vergleich: 3D-Auflösungen und Farbtiefen

Matrox G200

Unsere Testversion besaß 8 MB Speicher, die im 3D-Bereich maximal 1.024x768 Bildpunkte zuließ. Bretter mit 16 MB RAM sind in der Lage, Spiele in Echtfarben bei 1.280x1.024 und 32 Bit Z-Buffer wiederzugeben. Die Tabelle zeigt Ihnen Auflösungen und Farbtiefen beim G200 und Voodoo².

Forsaken	1.024x768, 16 Bit	800x600, 16 Bit
Incoming	1.024x768, 32 Bit	800x600, 16 Bit
Turok	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit
Q2 OpenGL	(1.024x768, 32 Bit)	800x600, 16 Bit
Jedi Knight	1.280x1.024, 16 Bit	800x600, 16 Bit

Intel740

Die getesteten i740-Karten weisen 8 MB RAM auf, mit deren Hilfe eine 3D-Auflösung von 1.024x768 gefahren werden kann – sofern das Spiel diesen Modus auch unterstützt. Die folgende Tabelle gibt an, wie sich der i740 und der Riva 128 bei den Test-Spielen in Szene setzen konnten.

Forsaken	1.024x768, 16 Bit	960x720, 16 Bit
Incoming	1.024x768, 16 Bit	960x720, 16 Bit
Turok	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit
Q2 OpenGL	1.024x768, 16 Bit	960x720, 16 Bit
Jedi Knight	1.280x1.024, 16 Bit	960x720, 16 Bit

Die 32-Bit-Option in *Incoming* sorgt zwar für eine wahre G200-Farbenpracht, die Performance leidet dabei jedoch erheblich – in allen Auflösungen sind Einbrüche bis zu 30% meßbar. Die G200-Angaben bei *Q2 OpenGL* konnten aufgrund eines fehlenden Treibers nicht praktisch gemessen werden.

Standard refresh (Hz): 60 (VESA)
Video parameters
Pixel clock (kHz): 48300
Vertical
Refresh (Hz) 115
F. porch (lines) 10
B. porch (lines) 33
Horizontal

Der G200 erreicht bei extrem hohen Refreshraten sein Leistungs-Maximum.

Die maximal anwählbare Farbtiefe für den i740 stellte der 16-Bit-Modus dar. Obwohl *Incoming* beispielsweise die Option 24 Bit anbot, ließ sich das Spiel nicht damit starten. Grund ist der Direct3D-Treiber der i740-Karten, der (momentan) nicht mit dieser Farbtiefe kompatibel ist.

Im Final Reality-Benchmark bekommt der i740 bei allen möglichen 3D-Features grünes Licht.

3D graphics options
+ Texture bi-linear filtering
+ Z-buffer sorting
+ Texture mip-mapping
+ Texture tri-linear mapping
+ Depth fog
+ Specular gouraud
+ Vertex alpha
+ Alpha blending (crossfade)
+ Additive alpha (lighten)
+ Multiplicative alpha (darken)
+ Subpixel accuracy



Grafik-Technik: 2D-Bereich und AGP-Features

Matrox G200

Der G200 nutzt die aufgeschraubten Technik-Bausteine im 2D-Bereich optimal aus, so daß auch **Besitzer großgewachsener Monitore** nicht auf **Echtfarben-Darstellungen mit hohen Wiederholfrequenzen** verzichten müssen. Mit der 8 MB-Version erzielten wir 1.600x1.200 in 24 Bit Farbtiefe, die Wiederholfrequenz wird mit dem endgültigen RAMDAC von 250 MHz dabei jenseits von 85 Hz liegen. Die **Arbeit mit Anwendungen** wie Winword, Excel oder Pagemaker **ging sehr flott von der Hand**, wobei sich der G200 an die Spitze der 2D-Anwärter setzen konnte. Die G200-Grafikprodukte von Matrox werden vorerst **nur in AGP-Bauform** auf den Markt gebracht. Eine PCI-Option hält man sich bei Matrox jedoch offen, um eine entsprechend hohe Nachfrage nach PCI-Varianten im Notfall bedienen zu können. Die uns vorliegende Millennium verfügte dabei offensichtlich **nicht über alle aktuell vorhandenen AGP-Funktionen**, was sich jedoch mit der endgültigen Hardware ändern wird. Geplant ist die Unterstützung sämtlicher aktuell verfügbarer Features wie 2X-Modus, Sideband Addressing und Pipelining. Aus Spielesicht sind diese Möglichkeiten momentan sowieso eher theoretischer Natur: Ab Herbst wird es aber erste AGP-Games geben, die mit massigen Texturen verschönert werden. Ein Hoffnungsträger ist *Tonic Trouble* von Ubi Soft.

Mit diesem Passiv-Kühler wird der G200 vor der Überhitzung geschützt.

Matrox Millennium G200

Der Speichersockel erlaubt das problemlose Aufrüsten der Millennium G200.

MATROX

Ausstattung	sehr gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	sehr gut
Gesamturteil	**sehr gut**

Intel740

Die **2D-Abteilung** gehört mit Sicherheit **nicht zu den Stärken** des Intel-Prozessors. Mit der 24 Bit-Echtfarbeneinstellung erreicht der Anwender lediglich magere 1.024x768 Bildpunkte, im 16-Bit-Modus reicht das Auflösungsmaximum trotz 8 MB RAM und des RAMDACs nur bis 1.280x 1.024. Auch die maximale Bildwiederholfrequenz von 85 Hz birgt so manche Enttäuschung. Die **Performance** bei typischen Anwendungsprogrammen ist dagegen **recht erfreulich ausgefallen** und reicht für zügiges Arbeiten völlig aus.
Im **AGP-Bereich** beherrscht der Chip **sämtliche momentan verfügbaren Features**. Dazu gehören der 2X-Modus, das Sideband Addressing und ein anzusteuernder RAM-Bereich, der bis zu 40 MB groß sein kann. Leider gibt es momentan nur eine Handvoll AGP-Spiele (*G-Police*, *Incoming*, *Monster Truck Madness 2*), die derart unauffällig mit den Texturmöglichkeiten umgehen, daß noch kein direkter Kaufgrund für ein AGP-Board besteht. Die geplanten PCI-Varianten mit i740-Chipsatz werden 4 MB Bild- und 0 bis 16 MB Texturspeicher haben – sie dürften aber keine große Rolle im Grafikkartenmarkt spielen.

Tekram 3D Fire AGP 6000

TEKRAM

Ausstattung	befriedigend
Hardware-Features	sehr gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**



Hercules Terminator 2x/i

HERCULES

Ausstattung	befriedigend
Hardware-Features	sehr gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

Hersteller	Matrox	Hercules	Tekram
Modell	Millennium G200	Terminator 2x/i	3D Fire AGP 6000
Info-Telefon	089-614474-0	089-89890573	02102-3028-00
Preis (lt. Hersteller)	DM 499,-	DM 199,-	DM 199,-
Ausstattung			
Grafik-Chip	MGA-G200	i740	i740
Bauform	AGP	AGP	AGP
RAM (erweiterbar auf)	8 MB SGRAM (16)	8 MB SDRAM (-)	8 MB SDRAM (-)
RAMDAC	250 MHz	203 MHz	203 MHz
3D-Schnittstellen	Direct3D, OpenGL	Direct3D, OpenGL	Direct3D, OpenGL
Treiber-Version	4.10.01.4000	4.10.01.1526	4.10.01.1526
Besonderheiten	Upgrade-Module optional	-	-
Software	Umfangreiches Paket	MPEG-Player	Incoming, Demo-CD
Garantiezeit	3 Jahre	5 Jahre	18 Monate
3D-Features (Direct3D)			
Alpha Transparenz	ja	ja	ja
MIP-Mapping	ja	ja	ja
Trilineares Filtering	ja	ja	ja
Dithering	ja	ja	ja
Perspektiven-Korrektur	ja	ja	ja
Anti-Aliasing	ja (Full Scene)	ja (Edge)	ja (Edge)
Bump Mapping	nein	nein	nein
Triple Buffering	ja	nein	nein

FAZIT: CHIPSÄTZE

Angesichts des enormen Preisunterschiedes zwischen G200- und i740-basierenden Karten stellt sich zu Recht die Frage, **für welchen sich potentielle Kombikarten-Käufer entscheiden sollen**. Als generelle Faustregel gilt: Wer keinen Pentium II-Prozessor bzw. ein entsprechendes AGP-Motherboard mit LX- oder BX-Chipsatz daheim stehen hat, braucht gar nicht weiter darüber nachdenken. Die Probleme, die mit AGP Sockel 7-Boards momentan bestehen, sind wenig verbraucherfreundlich und sollten weiträumig umgangen werden. Beide Chipsätze zeigen, daß die **Kombi-Vorherrschaft des Riva 128 wohl vorbei** ist. Während der **i740** dies zumindest über die **Qualitätsschiene** schafft, rauscht der **G200** auch in der **Performance**-Abteilung am bisherigen Spitzenreiter vorbei. Angesichts der guten 3D-Leistungen des i740 ist der **G200 jedoch vorerst als reichlich teuer** zu bezeichnen. Wer auf **sehr gute 2D-Leistungen** Wert legt und einen **großformatigen Monitor** mit hohen Refreshraten besitzt, sollte dennoch zum **G200** greifen – hier zeigt der i740 doch ziemliche Schwächen. **Pentium II-Einsteiger mit schmalem Geldbeutel** sind beim **Intel-Chipsatz** gut aufgehoben, der mit seinen AGP-Features für die spielerische Zukunft gewappnet ist.



PCI-Soundkarten

Schallmauer

Wer immer noch hinter dem Soundkarten-Mond lebt, sollte langsam, aber sicher mit dem Sparen anfangen. In den nächsten Wochen und Monaten werden Heerscharen von PCI-Platinen zum wohlklingenden Musizieren einladen. Den Anfang machen preiswerte Klangkollegen von Anubis, Creative Labs und Diamond.

ANUBIS TYPHOON EASYLITE DIGITAL AUDIO PCI



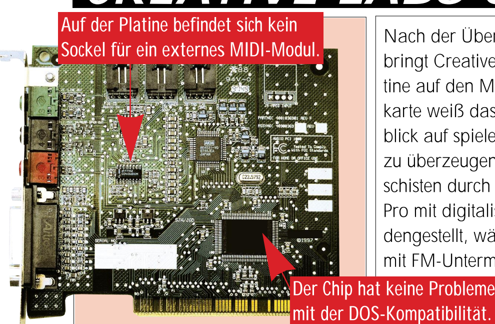
Zwei Lautsprecher-Ausgänge sorgen für realistische Raumklänge.

Der neue Ensoniq-Chip ist in einigen Punkten verbessert worden.

Die erste klangstarke Audioplatine von Anubis wird vom Ensoniq-Chipsatz ES1370 angetrieben, der auch auf dem Konkurrenzprodukt Sound Blaster PCI64 zu finden ist. Gegenüber seinem Chip-Vorgänger (siehe Test in PCA 1/98) weist der Klangkollege einige wesentliche Verbesserungen auf. So bietet das Board-Design netterweise Anschlüsse für vier Boxen, wodurch sich speziell angepaßte DirectSound 3D-Spiele (wie *F1 Racing Simulation* über einen Patch) wesentlich realistischer in die Gehörgänge schleusen. Außerdem hat der Anwender die Wahl zwischen 2, 4 und 8 MB großen Sets für MIDI-Musik unter Win95. Mit dem 8 MB Sample musiziert *Age of Empires* recht lauschig – negative Auswirkungen sind aber die Belastung des PCI-Busses sowie die Notwendigkeit eines dicken System-RAMs. Grünes Licht kann beim SideWider-Test gegeben werden, auch die DOS-Kompatibilität wurde mit der Sound Blaster Pro-Unterstützung brauchbar gelöst. Insgesamt ein preiswertes Klangspielzeug mit direktem Draht zum Spielerherz.

Ausstattung	befriedigend
Hardware-Features	gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

CREATIVE LABS SOUND BLASTER PCI64



Auf der Platine befindet sich kein Sockel für ein externes MIDI-Modul.

Der Chip hat keine Probleme mit der DOS-Kompatibilität.

Nach der Übernahme von Ensoniq bringt Creative Labs nun die erste Platine auf den Markt. Als PCI-Einsteigerkarte weiß das Klangprodukt mit Hinblick auf spielerische Anforderungen zu überzeugen. So werden DOS-Fetischisten durch die Emulation von SB Pro mit digitalisierten Effekten zufriedengestellt, während der MIDI-Bereich mit FM-Untermalungen eher kärglich ausfällt. Unter Win95 sieht die Sound-Situation erfreulicher aus. Die MIDI-Musik greift hier auf eine Instrumentensammlung zurück, die mindestens 4 MB System-RAM umfaßt. Damit läßt es sich zwar leidlich musizieren, gegen Hochkaräter der Chipsorte Dream kommt die SB-Platine aber nicht an. Immerhin stehen zwei Ausgänge für Lautsprecher-Einlagen zur Verfügung, so daß entsprechende Spiele in echtem Raumklang an das Spielerohr schweben können. Erwähnenswert ist auch die Kooperation mit den SideWinder-Knüppeln. Im Vergleich zum Anubis-Krachmacher lassen sich wenig Unterschiede feststellen, die eine Preisdifferenz rechtfertigen. Nur Garantiezeit und Software sprechen konkret für das SB-Produkt.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

DIAMOND MULTIMEDIA SONIC IMPACT



Mit vier Boxen erklingen Spiele wesentlich voluminöser.

Der ESS-Chip hat keinen Speicher, sondern nutzt den System-RAM.

Kaum auf der CeBIT angekündigt, fand die Sonic Impact auch schon den Weg in unseren Sound-Testrechner. Als Kandidat für die notwendige Klangarbeit wurde der Maestro-2-Chip von ESS verpflichtet, der hardwareseitig mit 64-Stimmen MIDI-Musik zum besten geben kann. Weitere Features sind die Anschlußmöglichkeiten von 4 Lautsprechern, DirectSound 3D-Unterstützung, SideWinder-Kompatibilität sowie der DLS-Support. Um musikalische Erlebnisse der MIDI-Art genießen zu können, stehen unter Win95 2/4 MB große Settings bereit. Diese werden einfach in den System-RAM geladen, klingen jedoch nicht gerade grandios. In *Age of Empires* vergreift sich so mancher Posaunenschlag herzhaft im Tonfall. Da PCI-üblich kein Soundspeicher auf der Karte ist, sind unter DOS Soundblasterklänge bzw. FM-Musik zu erlauschen. Wer nicht gerade ausschließlich seine DOS-Klassiker zockt, kann mit dieser Einschränkung aber ganz gut leben. Das neue Soundprodukt von Diamond ist eine preisgünstige PCI-Alternative, die jedoch nicht an die Spitze der neuen Platinengeneration treten kann.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

Modell	EasyLite Dig. Aud. PCI	Creative Labs	Sonic Impact
Hersteller	Anubis Typhoon	Sound Blaster	Diamond
Info-Telefon	06897-9088-25	089-9579081	08151-266-330
Preis:	DM 99,-	DM 140,-	DM 109,-
Stimmen/Kartentyp	32 (Win95)/PCI	32 (Win95)/PCI	64 (Win95)/PCI
Kompatiblität	SB Pro, MPU-401, GM, MT 32, DSound (3D), Ensoniq	SB Pro, MPU-401, GM, MT 32, DSound (3D), Ensoniq	SB Pro, MPU-401, GM, DSound (3D), DLS
Eingänge	Line In, Mikro	Line In, Mikro	Line In, Mikro
Ausgänge	Line Out, MIDI/Game	Line Out, MIDI/Game	2x Line Out, MIDI/Game

TECHNIK-ABC

AD/DA-Wandler: Wandelt analoge Signale in ein digitales Datenformat um (und umgekehrt) ▮ **Aureal3D:** Schnittstelle der Firma Aureal für realistischen 3D-Sound in Spielen • **DirectSound:** Schnittstelle zum Abspielen und Abmixen von Klangdateien unter Win9x • **DirectSound 3D:** Schnittstelle zum Erzeugen von 3D-Soundeffekten (als Bestandteil von DirectSound) ▮ **DLS:** Zukünftiger Standard für hochwertige MIDI-Musik im Spielebereich ▮ **FM-Synthese:** Erzeugung künstlicher Instrumentenklänge für MIDI-Musik ▮ **MIDI:** Datenformat zum Austausch von Musikdateien zwischen PC und MIDI-Hardware ▮ **MPU-401:** Hardware-Interface zum standardisierten Transport von MIDI-Dateien ▮ **Wavetable-Synthese:** MIDI-Musik wird über echte (vorab gespeicherte) Instrumente der Soundkarte abgespielt.

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant, die maßgeblichen Einfluß auf die Einstufung besitzen. Auf der CD finden Sie unter der Rubrik Aktuelles im übrigen eine erweiterte Liste der in PCA vorgestellten Hardware-Produkte.

15-Zoll-Monitore

Nokia	449Xa	12/97	089-1497360	
Philips	Brilliance 105	12/97	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	12/97	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	12/97	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	12/97	02153-733400	gut

17-Zoll-Monitore

Eizo	FlexScan F56	1/98	02153-733400	
ViewSonic	P775	1/98	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	1/98	02921-994444	gut
CTX	1792-SE	1/98	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	1/98	02405-4444500	gut

19-Zoll-Monitore

Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	sehr gut
Hitachi	CM751ET	3/98	0211-5291552	gut
ViewSonic	G790	3/98	0130-171743	gut
Highscreen	MS 1995P	3/98	02405-4444500	gut

Soundkarten

Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	12/97	0211-338000	
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	12/97	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	12/97	089-9579081	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	12/97	089-9579081	gut
Terratec	XLerate	4/98	02157-81790	gut

2D/3D-Grafikkarten

Diamond	Viper V330	11/97	08151-266330	
Guillemot	Maxi Graphics 128	4/98	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	2/98	01805-228144	sehr gut
Leadtek	WinFast 3D S900	7/98	www.leadtek.com.tw	gut
Hercules	Terminator 2x/i	7/98	089-89890573	gut
Tekram	Fire 3D AGP 6000	7/98	02102-3028-00	gut
Diamond	Stealth II G460 AGP	7/98	08151-266330	gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Creative Labs	3D Blaster Voodoo^2	4/98	089-9579081	
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	6/98	0211-338000	
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225450	
Diamond	Monster 3D II	5/98	08151-266330	sehr gut
Anubis	Typhoon 3D Max II	6/98	06897-908825	sehr gut
Diamond	Monster 3D	11/97	08151-266330	
Guillemot	Maxi Gamer 3D	11/97	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	HISCORE 3D	11/97	01805-225450	sehr gut

Joysticks

ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541-122065	
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingMan Extreme	6/98	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	6/98	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	6/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	6/98	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	6/98	0041-417402116	gut

Gamepads

Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	
Microsoft	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	1/98	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	1/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	1/98	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	1/98	04287-125113	gut
Genius	MaxFire	1/98	02173-974321	gut
Guillemot	T-Leader	4/98	0211-338000	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	1/98	04287-125113	gut

Lenkradsysteme

Thrustmaster	Formula 1	1/98	08161-871093	
Zye	Racing Simulator	1/98	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	2/98	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	1/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	1/98	08161-871093	gut

3D-Controller

Microsoft	Precision Pro	1/98	0180-5251199	
Guillemot	Sphere Pad 3D	4/98	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	1/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	1/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	1/98	069-92032165	gut





Was habt Ihr denn jetzt schon wieder gemacht? Die neue PC Games ist ja noch besser geworden… Ich dachte immer, es geht nicht besser, aber Ihr habt wieder einmal das Gegenteil bewiesen.
Ich meine da z. B. bei *Unreal* den kleinen Schaukasten, bei dem die Grafik mit zwei anderen Spielen verglichen wird (Monster, Transparenz, Explosionen). Das ist wirklich sehr hilfreich, und so entsteht schnell ein erster Eindruck von dem Game, das einen (hoffentlich) bald erwartet. Auch die „Motivationskurve" ist eine echt super Idee!!! Muß sie aber noch testen, ob man sich daran orientieren kann :) Wenn ja, dann sollte sie aber bei JEDEM Spiele-Test abgedruckt werden. Gut gelungen ist auch das TEST CENTER (Grafik, Sound…) im *Forsaken*-Bericht, solltet Ihr auch öfters anwenden, und wenn nicht, könntet Ihr dann nicht das „Specs & Tecs"-Kästchen um DOLBY SURROND erweitern (also ob ein Spiel das unterstützt!), da ja immer mehr Spiele dies verwenden?

Tony

Macht weiter so! Im Heft 6/98 sind meiner Meinung nach einige gute Verbesserungen zu finden. Das erneuerte Layout gefällt mir sehr gut, die Qualität der Screenshots ist besser geworden, der Vergleich zwischen ähnlichen Spielen anhand von Screenshots (z. B. im *Unreal*-Artikel) war längst überfällig.

Soeren

Gerade habe ich die neue PCG vor mir. Und ich bin begeistert: wunderbares neues Design bei den Wertungen und den Fotos! Viele Seiten, geniale Previews, Reviews, Tips & Tricks und Infos! Und das beste: Flo Stangl jetzt endlich ohne „Rocker-Frisur". Ein großes Lob und weiterhin viel Erfolg… wünscht

Timo

Das durchweg positive Echo auf unsere neue Ausgabe freut uns natürlich besonders. Konfuzius sagt: „Stillstand bedeutet Tod." Und so sind auch wir bemüht, uns immer weiter zu verbessern und Euch einen reellen Gegenwert für das sauer verdiente Geld, welches Ihr uns monatlich überlaßt, zu bieten. Ich möchte die Gelegenheit nutzen und mich an dieser Stelle bei Euch bedanken. Denn ohne Eure Hilfe, Kritik und Anregungen wären wir nicht das, was wir heute sind. Klingt zwar etwas nach Horn – ist aber rundweg ernst gemeint. Eine gravierende Veränderung erfuhr auch unser Stanglnator, der nun, dank ebenso neuer wie kleidsamer Frisur, nicht mehr befürchten muß, in dunklen Kneipen mit „Na, Süße?" angesprochen zu werden. Ihr seht – für Euch tun wir alles.

Hallo Rainer!
Wie wäre es, wenn Ihr die PC Games zweimal im Monat statt nur einmal herausgeben würdet? Jedes Mal, wenn ich die neue PC Games in die Hände bekomme, lese ich sie innerhalb von 2-3 Tagen fertig, und dann muß ich wieder einen Monat lang warten, bis die nächste Ausgabe kommt. Und dabei würde ich so gerne ein bißchen öfter und mehr über neue Spiele erfahren.

Bobby, Schweiz

Klar. Könnten wir machen. Es ist durchaus denkbar, daß wir statt monatlich 200 Seiten zweimal im Monat ein 100 Seiten starkes Heft machen. Oder jede Woche 50 Seiten? Oder ein tägliches Blatt mit 7-8 Seiten. Fänden wir aber nicht sonderlich sinnvoll, und auch die anderen Leser würden diese Entwicklung nicht unbedingt begrüßen. Wenn Dir diese Hefte aber zu dünn sind und Du wöchentlich DM 9,90 ausgeben willst, könnten wir auch die Artikel erweitern. Prima Idee – über jedes Spiel, sei es auch noch so nichtssagend, mindestens zwei Seiten zu schreiben. Wir denken, daß die momentanen Intervalle und der Umfang eigentlich angemessen sind.

Hallo Rainer!
Der Kommentar von Thomas Borovskis über einen KILLERVIRUS ist wohl eher ein verspäteter Aprilscherz. Ich fragte mich nach dem Lesen allen Ernstes, ob jetzt Mai oder April ist. Ich dachte mir, daß da vielleicht auch etwas Unvorhersehbares oder Mystisches vergekommen sein könnte. Nun denn, wie soll ein Virus der Ordner „EIGENE DATEIEN" an den irakischen Geheimdienst übermitteln?? Bei mir auf der Festplatte herrscht strengste Ordnung, und ein Ordner mit dieser Bezeichnung fliegt sofort wieder herunter. Zwar versucht dann Word oder sonst ein Officeprogramm, darauf zuzugreifen, jedoch landet es dann halt im TEMP-Verzeichnis. Und was soll der irakische Geheimdienst schon von mir wollen? Aber es kam ja noch besser. Die Bankkonten ONLINE aufzulösen, ist fast ein Ding der Unmöglichkeit. Außerdem kann der Transfer des Geldes zurückverfolgt werden. Hey… aber die Sache mit den 50 Skodas finde ich klasse, dabei mußte ich dann daran denken, daß es sich um diesen angeblichen Virus um eine Aktion der europäischen Union handelt. So als kleine Unterstützung für das Unternehmen :-). Der Ton, der mein Trommelfell zerplatzen läßt…. mmmmhhhh… komisch, aber irgendwie kann ich das nicht ganz glauben, da ich weder mit der Soundkarte noch mit den Aktivboxen einen derart hohen Ton erzeugen könnte. „Die Zeilenfrequenz Ihres Monitors wird so extrem erhöht, daß die resultierende EM-Emmision alle Elektrogeräte in Ihrem Haus/Ihrer Wohnung in Flammen aufgehen läßt…" – die Zeilenfrequenz der Monitore kann zwar durch einfache Routinen erhöht werden, jedoch stellen mittlerweile die meisten Monitore (seit ca. 1992 oder noch früher) die Bilderzeugung ein, wenn die Herzfrequenz zu hoch ist. Daß alle Flugzeuge auf meinem Breitengrad in meine Stadt stürzen. WOW… der Virus muß immens groß sein, wenn er alle Städte kennt und dazu nur die Ausstattung meines Computers braucht, um meinen Standort zu lokalisieren. Jetzt aber mal ehrlich: Wollt Ihr eure Leser ver-zensiert-en? Rainer, ich bitte Dich, kläre mal bitte die Sache mit diesem Kommentar auf.
Mit verwunderten Grüßen

ELK

&MEINUNGEN &FRAGEN

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



Natürlich war dieser Artikel die reine Wahrheit und nichts als die Wahrheit. Du wirst doch nicht ernsthaft glauben, daß wir uns einen Scherz erlauben würden? Allerdings hat Kollege Borovskis eine entscheidende Tatsache in seiner Abhandlung übersehen! Dieser Virus kann die Bildfrequenz des Monitors dahingehend beeinflussen, daß exogene Strahlen ausgesendet werden, welche die Gehirnwellen überlagern und somit in der Lage sind, dem Betroffenen nachhaltig mental zu schaden. Die Erkrankten leiden zwei, drei Tage lang an Kopfschmerzen und mangelndem Unterscheidungsvermögen zwischen guten Gags und der Realität. Nun meine Bitte: Starte einmal einen guten Virenscanner (z. B. McAffee), nehme ein Aspirin, rühr' Deinen Computer danach frühestens wieder übermorgen an und lese die PC Games dann noch einmal.

Hi Rossi!
Ich schreibe Dir, weil wir im Zeitalter der Hochkonjunktur von CD-Brennern leben. Das Problem ist, daß, wenn einer meiner Freunde sich ein Spiel kauft, sich dieses 20 andere brennen. Meine Befürchtung ist nun, daß die Preise für Spiele in die Höhe schießen werden, weil durch das Brennen weniger Spiele verkauft werden. So könnte es passieren, daß C&C 5 vielleicht 200 Euro kosten wird. Was ist Deine Meinung?

Ce-Ef

Du hast das Problem völlig richtig erkannt. Konnten Händler bisher einen Top-Titel drei Monate lang gut verkaufen, ist es inzwischen manchmal schon nach 14 Tagen vorbei. Die einzigen, die sich über diese Entwicklung freuen, sind die Hersteller von Rohlingen und Brennern. Aber ich denke nicht, daß die Softwareindustrie da noch lange tatenlos zugucken wird. Bestes Beispiel ist Anno 1602: ein einfacher, aber wirksamer Schutz von einem guten Spiel. Ich bin sicher, daß sich dieses Produkt auch über einen längeren Zeitraum gut verkaufen wird. Wohin die Verbreitung von Raubkopien führt, konnten wir damals ja schon auf dem Amiga sehen. Nachdem auch „überlange Tracks" kein Problem mehr darstellten, hatten wir das zweifelhafte Vergnügen, uns an Handbuchabfragen, „Code-Rädern" und ähnlichen Motivationsbremsen zu erfreuen. Dieses Drama ging so weit, daß viele durchaus gute Titel aus wirtschaftlichen Gründen gar nicht erst veröffentlicht wurden. Simon the Sorcerer ist auch so ein wundervolles Beispiel. Obwohl damals beliebtestes Spiel auf dem Amiga, konnte der Hersteller nur relativ bescheidene Umsatzzahlen verbuchen. Ich habe wirklich keinen Bock, das nun wieder auf dem PC zu erleben und mit der Lupe auf winzigen, rot auf braun bedruckten Blättern nach dem richtigen Codewort zu fahnden, bis die Netzhaut Blasen wirft. Aber da ich schon damals gegen Wände geredet habe, gehe ich davon aus, daß Raubkopien immer noch von vielen Zeitgenossen als ihr verbrieftes Recht angesehen werden und wir uns wieder (eher früher als später) an den Ergebnissen neuer Kopierschutze (oder sind es Kopierschütze, Margit?) erfreuen dürfen. Daher rufe ich ein fröhliches „Krätze über Eure Finger!" allen zu, die es betrifft, und beende dieses Thema für heute.

Hallo Rainer!
Ich sehe es ein. Mit meinem alten 486er kann ich heute nicht mehr viel anfangen. Ich habe beschlossen, mir einen neuen Computer zu kaufen. Natürlich will ich nicht allzu viel Geld ausgeben, und er sollte auch in drei bis vier Jahren noch Spaß machen und nicht als Oldie belächelt werden. Welche Konfiguration (Prozessor, Speicher, Sound- und Grafikkarte) würdest Du mir empfehlen?

Viele Grüße: Tim Jonas

Nach Deinem Brief habe ich mich natürlich sofort hingesetzt und ausgiebig meine Kristallkugel gerieben. Immerhin bestreite ich einen – nicht unerheblichen – Anteil meines Einkommens mit dem Reiben meiner Kristallkugel! Als sich die Schleier lichteten, sah ich die Lösung. Ich habe in meinem Keller noch eine tragbare PC Engine mit eingebautem Farbmonitor und Stereosound (!). Dieses Wunderwerk der Technik wurde von mir höchstpersönlich vor knapp zehn Jahren (für eine Unsumme!) aus Japan importiert und war damals einfach Kult! An diesem Zustand hat sich bis heute nichts geändert. Noch immer staunen gelegentliche Besucher über diese Meisterleistung asiatischer Mikroelektronik, und das Spiel Devil Crush (ein Flipper) konnte in puncto Spielspaß bisher auch von modernen Erzeugnissen nicht übertroffen werden. Ich wäre unter Tränen bereit, mich von diesem Epoche machenden Gerät (incl. 28 Spiele!) zu trennen. Ein milder Obulus in vierstelliger Höhe erscheint mir als durchaus angemessen. Solltest Du jedoch der Meinung sein, Du mußt unbedingt einen PC (die Kästen mit Windows und CD ROM) haben, der die geschilderten Anforderungen erfüllt, muß ich Dich leider enttäuschen. Meine Kristallkugel benutzt eine Schwingungsebene, welche leider nicht in der Lage ist, Bilder darzustellen, die weiter als ein Jahr in der Zukunft liegen. Ich fürchte, Du wirst es so machen müssen wie alle anderen: ein Gerät kaufen und von Zeit zu Zeit aufrüsten.

Lieber Rainer,
wenn Du es nicht verantworten willst, daß sich Markus Lampe (Leserbrief in 4/98) aus Verzweiflung in die Arcturianischen Sümpfe stürzt, solltest Du diesen Brief abdrucken. Es gibt Hoffnung für ihn und alle anderen Adams-Fans. D. A. ist gerade dabei, ein neues Spiel zu machen: *Starship Titanic*. Die Geschichte und das Spiel sind von ihm und die Stimme des Papageis von Terry Jones. Warum das so ist, schreibt Adams im Vorwort. Auf jeden Fall hat es damit zu tun, daß, wie ja jeder weiß, Verleger üblicherweise vom Planeten Zod stammen. Aber auch wenn der Autor nicht Adams heißt, ist das Buch empfehlenswert, es hat den gleichen Biß wie die ersten Bände des *Hitchhiker's Guide*. Wenn das Spiel auch nur annähernd so gut wie das Buch ist, wird es M. Lampe vermutlich darüber hinwegtrösten, wenn er das Spiel *The Hithchiker's Guide* nicht mehr bekommt.
2. Was ist los mit Dir? Hast Du eine Verjüngungskur oder so etwas gemacht? Deine Antworten werden in letzter Zeit immer besser. Sie erreichen fast schon Play Time-Niveau. Weiter so!
3. Wie geht es eigentlich „Hermann", dem Dungeon-Meister? Ist er zu den Orks übergelaufen?
Der Deine, bis die Hölle wieder auftaut:

Markus Frost

1. Ob unser Verleger vom Planeten Zod stammt, kann mit letzter Sicherheit nicht gesagt werden, da er sich standhaft weigert, seinen Heliumtank zu verlassen. Einen Test zu Starship Titanic findest Du selbstverständlich bei uns – da ich dem Kollegen Thomas nicht vorgreifen will, erwähne ich dies kommentarlos und deklariere es als Suchspiel.
2. Ich habe mich vor einiger Zeit entschlossen, mich von meinem wild wuchernden Haupthaar zu trennen und mir eine modische Kurzhaarfrisur zugelegt. Es ist wirklich erstaunlich, wieviel Energie dieser ungezügelte Haarwuchs verbrauchte!
3. Hermann hat ein ähnlich schreckliches Schicksal erfahren wie mein Haupthaar – er fiel dem Zeitgeist zum Opfer.

Hallo RR!
In der PC-Games (6/98) schreibt ihr, daß man, wenn man Blizzard was Gutes tun will, sich alle 3 verschiedenen Schachteln kaufen könnte. Welcher völlig – zensiert – Idiot macht denn schon sowas? Hat Blizzard etwa was für mich getan. Das Produkt ist absolut enttäuschend.
Command and Conquer 3 –
Es wird im Vorfeld wieder so viel versprochen, aber ich könnte wetten, daß sich die Sammler wieder wie Geisteskranke ohne Führerschein verhalten werden. Panzer halten wieder ungefähr 40 Geschossen stand, 1 Mann kann ganz allein einen Panzer mit einem Gewehr zerstören, dieser wiederum muß mit ca. 10 Granaten versuchen, den Infanteristen zu töten, wenn dieser nicht



SO ERREICHEN SIE UNS:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250

Anschrift für Reklamationen:
Verwenden Sie die Coupons auf Seite 188.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Oliver Menne

Stellvertreter des Chefredakteurs
Thomas Borovskis

Bildredaktion: Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

Freie Mitarbeiter
Andreas Lober, Derek dela Fuente

Redaktion Tips & Tricks
Petra Maueröder (verantw.), André Geller, Uli Hoffmann, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Florian Weidhase, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung
Gisela Tröger

Titel: © Blue Byte

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 114,- (Ausland: DM 138,-) und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

ANZEIGENVERKAUF

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition
Andreas Klopfer

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1. 10. 1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage I. Quartal 1998 256.818 Exemplare

gerade um den Panzer herumkrabbelt. Artillerie schießt genauso weit wie ein normaler Panzer. Realismus pur! Es gibt noch etliche Mißgeburten auf dem Markt. Was ich nicht verstehen kann, ist, daß die User sich nicht wehren und einfach mal ein Spiel boykottieren anstatt in ihrer Lethargie zu verharren. Es wäre schön, wenn ihr meinen Brief in der nächsten Ausgabe als „offenen Brief“ abdrucken würdet. Ich bin mir sicher, daß sehr viele Leute meiner Meinung sind. Ihr könnt es ja mal probieren.

RED DEVIL

Lieber Herr Devil (oder darf ich Dich Red nennen?), ob jemand alle drei Packungen kaufen möchte oder es bleiben lassen will, sollten Sie dem jeweiligen selbst überlassen. Aufgrund dessen auf seinen Geisteszustand zu schließen, erscheint mir doch ein wenig übertrieben. Auch mit der Annahme, daß das Produkt enttäuschend wäre, dürften Sie ziemlich alleine stehen. Ihre Meinung bezüglich C&C 3 gibt mir ebenso zu denken. Da Sie über hellseherische Fähigkeiten verfügen, deren Vorhandensein ich selbstverständlich nicht anzweifeln möchte, ist es natürlich Ihr gutes Recht, über ein Produkt zu urteilen, welches noch nicht auf dem Markt ist. Leider versagte unsere Kristallkugel kläglich. Könnten Sie uns die ihrige borgen? Fällt es Ihnen auch auf? Seit ich den Kurs „Origami für Choleriker“ besuche, bringe ich es fertig, sogar auf Ihre Epistel höflich zu antworten. Unschön sind nur die Bißspuren auf meiner Tastatur.

HI Rainer,
Ich schreibe dir zu einem Thema, das mir sehr unter den Nägeln brennt. Klar ist doch, daß das Internet die guten alten Mailboxen verdrängt. Muß das sein? Macht doch mal eine Serie über die besten Mailboxen in Deutschland, geordnet nach Stadt und Angebot. Ihr solltet auch eure Leser nach ihren Lieblings-Mailboxen fragen, die besten Mailboxprogramme sowie die besten Terminalprogramme testen und vorstellen, da es sicher viele User gibt, die eine eigene Box haben und noch User dafür suchen bzw. es auch Leute gibt, die gute Mailboxen suchen.
Sei es nun, daß sie eine e-Mail-Adresse haben, einfach nur Files downloaden wollen oder einen guten Chat suchen – das alles bieten die Mailboxen, aber eben ohne Grundgebühren und mit hohen Übertragungsraten.
Und wer sagt, er könne die alten ANSI-Zeichen nicht mehr ab, dem sei gesagt: Es gibt auch Excalibur-Boxen (Wie z. B. die Interbox Berlin, die übrigens noch Werbepartner und Sponsoren sucht – wollt Ihr nicht in Berlin werben? (Soll keine Aufforderung sein!).
Ich denke, daß ihr vielen Lesern einen Gefallen tun würdet.

Bye, Sascha

Zum Glück kann niemand meinen verwirrten Gesichtsausdruck sehen (ich liebe schon aus diesem Grund große Monitore!), mit dem ich momentan vor Deiner Mail sitze. Ich dachte immer, der leicht faulige Geruch aus der Telefondose hat seinen Ursprung in den vielen, toten Mailboxen, die schon anfangen, Fäulnisgase zu bilden. Sollte ich mich mit der Meinung auf dem Holzweg befinden? Schamesrot muß ich zugeben, daß es schon ein paar Jahre her ist, seit ich mich zuletzt in einer Box eingeloggt habe. Werden Mailboxen wirklich noch von einer nennenswerten Anzahl Usern genutzt? Wurden sie noch nicht vollständig von den Homepages verdrängt? Wie heute schon angesprochen, funktioniert meine Kristallkugel recht mangelhaft. Demzufolge sehe ich mich momentan auch außerstande, eine erschöpfende Antwort zu finden, und gebe wieder einmal das Wort an meine Leser ab, die mir sicherlich auch diesmal wieder gern die Realität dort draußen vor Augen führen werden.



Hallo Rainer!
Wie an jedem Tag, an dem die PC Games mit einem Goldstaubschimmer in den Regalen des Händlers liegt, drücken wir der Frau am Kiosk einen Zehner in die Hand. Als wir dann zuhause



HOTLINES

Firma	Telefon	Zeiten
Acclaim Entertainment	01 80/5 33 55 55	24h/Tag
Activision	01 80/6 22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00}
Ascaron	0 52 41/96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	0 74 31/5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Blue Byte	02 08/4 50 29 29	Mo-Fr 15^{30}-19^{00}
BMG Interactive	01 80/5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
Bomico	0 61 03/33 44 44	Mo-Fr 15^{00}-19^{00}
Creative Labs	0 89/9 57 90 81	Mo-Fr 9^{00}-17^{30}
Cryo Interactive	0 52 41/95 35 39	Mo-Fr 18^{00}-20^{00}
CUC Software (Sierra)	0 61 03/99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Disney Interactive	0 69/66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Eidos Interactive	01 80/5 22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	0 24 08/94 05 55	Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
Funsoft	0 21 31/96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Greenwood	02 34/9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	01 80/5 25 43 93	Mo-Do, Sa, So 15^{00}-20^{00}
Hasbro Interactive	01 80/5 20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion Software	02 41/4 70 15 20	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
MicroProse	01 80/5 25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Mindscape	02 08/9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	0 69/66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Ravensburger Interactive	07 51/86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	0 40/2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	01 90/57 20 00 (1)	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Ubi Soft	02 11/3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
Virgin Interactive	0 40/39 11 13	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) Anfallende Gebühren: DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

Inserent	Seite
Acclaim	13, 159, 177
Bastei Verlag	138, 139
Bomico	155
Brinkmann	23
BWZ	183
CDV	175
Cendant Software	127
Comptronic	189
Computec Verlag	67, 130, 131, 147, 153, 155, 247
Computer Profis	118, 119, 120, 121
Conitec	22
CTX	97
Davilex	73
DSF	245
Eidos Interactive	105
Electronic Arts	17
Funsoft	24, 25, 52, 53, 56, 57, 108, 109
Game It!	35
Greenwood	98, 99
Gruner & Jahr	153
Heise Verlag	251
Hewlett Packard	19
Intel	11
Joysoft	163
Magic Bytes	125
Mail It!	193
MCG GmbH	249
Media Point	111
MEGware	191
MicroProse	15
Milchstraße	256, 257
Mindscape	47, 85
Mitsumi	75
Multimedia Soft	149
Okay Soft	153
Philip Morris	37
Praycom	91
Reichelt Elektronik	181
Siemens	21
Software 2000	260
Teles AG	103
Viewsonic	87
Vial	161

waren, fanden wir auf den Spieleseiten entweder Versuche, mit fremden Rassen Kontakt aufzunehmen, oder einfach nur unverständliche Diagramme – und Kurvenarbeit von wem auch immer. Nach fünf Stunden Crashkurs und Motivationskurvendeutung fiel unsere Motivation schnell unter die 50%-Grenze. Eigentlich hatten wir den Strick schon unter der Decke, da fiel unser Blick dahin, wo sonst immer Dein Vorwort war. Es gibt nur zwei Möglichkeiten: Entweder schämt es sich, in dieser Ausgabe präsent zu sein, oder Du hast es getötet. Deine erbaulichen Referate über Offensivparken und das Leben eines Vorwortschreibers mit dessen extrem erotischer Beziehung zu seiner Kaffeemaschine fehlen uns sehr. Auf jeden Fall entschlossen wir uns in den letzten Minuten unseres Lebens, Dir diese Zeilen zu schreiben. Du brauchst den Brief nicht mehr zu kürzen, wir haben ihn schon halbiert.
In diesem Sinne:

Warspite

Ihr pflegt von Euch im Pluralis majestatis zu sprechen? Wie es Euch beliebt. Entgegen Eurer Meinung finde ich immer etwas zum kürzen – in Eurem überladenen Anschreiben sogar problemlos. Da ich für mein Leben gern kürze, seid meines Dankes und meiner Zuneigung gewiß. Bedauerlicherweise findet unser neues Wertungssystem doch nicht überall Anklang. Aber da Ihr bisher der einzige seit, der sich negativ darüber äußert (Ihr seid übrigens auch der einzige im Pluralis majestatis – gibt Euch das zu denken?), können wir nur bedauern und mit den Schultern zucken. An dieser Stelle möchte ich noch an die Kernaussage im Korinther-Brief erinnern, „Secundus primum ovum est", und das Thema wechseln. Das Vorwort wurde zugunsten einer Kolumne abgeschafft (gut!), die Kolumne wurde in der betreffenden Ausgabe aus Platzmangel gestrichen (schlecht), wird aber ab dieser Ausgabe regelmäßig im Heft zu finden sein (sehr gut!), da sich Herr Menne meinen diesbezüglichen Einwendungen (welche durchaus auch eine Disposition für spätere Gewaltanwendung beinhalteten) nicht widersetzen mochte.

Hallo, PC Games-Redaktion!
Ich habe mich entschlossen, Euch einen Brief zu schreiben. Zuerst einmal möchte ich Euch mitteilen, daß das neue Outfit der PC Games sehr gut aussieht und auch die neuen Wertungen prima sind (Warspite: Habt Ihr das gelesen? Anm. v. RR). Ihr habt auch gefragt, ob ein Spiel wie *Emergency* moralisch vertretbar ist. Ich finde ja – warum denn auch nicht? Wenn es Spiele gibt, die noch viel schlimmer sind, kann es doch auch solche Spiele geben. Vielleicht läßt es ja ein Spieler beim nächsten Mal, wenn er einen Unfall sieht, bleiben, den Schaulustigen zu spielen, weil er selbst weiß, wie nervig sie im Spiel sind. Der Diana-Level ist natürlich absoluter Schwachsinn. Der Spieler ist dabei völlig unmotiviert, da er weiß, daß er sowieso nur den Leibwächter retten kann. Man könnte den ganzen Level mit musikalischer Unterhaltung verzieren, in dem man „Candle in the wind" aus dem Autoradio hört. Man könnte auch einen Titanic-Level einbringen. Hier wird sich der Spieler auch beim hundertsten Mal daran ergötzen können, wie Leonardo di Caprio dahinscheidet. Auch hier könnte man das Lied von Celine Dion einspielen. Bis zum nächsten Mal:

Johannes

Bitte nicht ganz so viel Schmalz. Ich muß auf meinen Cholesterinspiegel achten! Ich persönlich habe gegen solche Computerspiele nichts einzuwenden. Etwas schlecht wird mir allerdings bei diesbezüglichen Fernsehsendungen, da dies oft das echte Leben ist (in USA noch herber vertreten als bei uns), im Gegensatz zum Spiel, welches ja nur Fiktion ist. Aber – wie gesagt – das ist meine Meinung. Mich wundert es nur, daß von unseren Lesern dazu bisher recht wenig kam. Und so lege ich wieder mal das Ohr an meinen Briefkasten und lausche den Stimmen der Öffentlichkeit.



Merdian 59, Ultima Online & Co.

News aus den Online-Dungeons

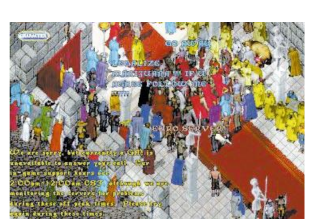
Nach 3Dfx, Direct3D und Force Feedback gewinnt nun das Schlagwort Internet bei der Entwicklung von Computerspielen an Bedeutung. Ob es sich nun um kostenlose Updates handelt, mit denen man neue Einheiten oder Levels für sein Lieblingsspiel erstellen kann, oder ob man mit einer Mehrspieler-Funktion gegen Freunde und Bekannte antritt – das Internet spielt eine immer größere Rolle.

Während die meisten Hersteller mittlerweile eine Multiplayer-Funktion integrieren, die es ermöglicht, gegen andere Spieler über das Internet anzutreten, gibt es zahlreiche Projekte, die sich ausschließlich online spielen lassen. Wir berichteten bereits in der Vergangenheit über diese Spiele, doch was ist aus den vollmundigen Versprechungen geworden?

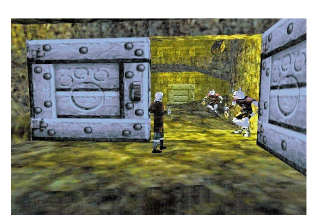
Beta-Test

In eine extrem kurze Beta-Phase ging das Rollenspiel *Underlight*. Für knapp drei Tage konnte dieses Projekt getestet werden, dann wurde der Server wieder geschlossen. Außergewöhnlich langsame Übertragungszeiten und Probleme mit der Verarbeitung der eintreffenden Daten sorgten dafür, daß die Entwicklungsleiter eine weitreichende Überarbeitung des Codes anordneten. Mit diesem Problem haben aber fast alle Online-Spiele zu kämpfen. Nur wenige Produkte können Kommunikationsmodule zwischen Server und Client bereitstellen, die mit akzeptablen Geschwindigkeiten arbeiten.
Aus diesem Grund befinden sich auch *Everquest* und *Asheron's Call* noch in der Beta-Phase. Beide Spiele machen einen vielversprechenden Eindruck und werden momentan von mehreren hundert Spielern auf Herz und Nieren getestet. Wann diese Produkte erhältlich sein werden, läßt sich allerdings nicht genau sagen. Die Erfahrung hat gezeigt, daß gerade bei Online-Spielen enorme Terminverschiebungen an der Tagesordnung sind. Oder noch viel schlimmer: Projekte werden eingestellt, weil sie in dieser Form momentan noch nicht durchführbar sind. Bestes Beispiel ist hier wohl *Might & Magic Online*, das aufgrund seiner Komplexität erst einmal auf Eis gelegt wurde. Der Hersteller 3DO widmet sich daher weiterhin seinem Flaggschiff Meridian 59, das auch in Deutschland über Updates ständig ausgebaut wird. Aktuell werden die deutschen Server auf *Meridian 59: Revelation* umgestellt, das bereits seit einiger Zeit in Amerika läuft. Bei dieser Umstellung müssen bereits aktive Abenteurer nicht auf ihre liebgewonnenen Charaktere verzichten, sie können auf die neuen Server übernommen werden. Mit diesem Update werden neue Locations freigegeben, neue Zaubersprüche verfügbar, und zahlreiche neue Quests und Aufträge können absolviert werden.
Bei *Ultima Online* gibt es ebenfalls Neuigkeiten: Im April fand eine Demonstration für einen europäischen Server statt, an der sich viele Spieler aus England, Frankreich und Deutschland beteiligten. Einige Mitarbeiter Origins waren während dieser „Online-Kundgebung" anwesend und verfolgten interessiert den regen Zuspruch, den diese Aktion fand. Ob es aber einen europäischen Server geben wird, ließ sich bis jetzt noch nicht feststellen. Wir versuchen, auf der E3 in Atlanta mehr zu diesem Thema herauszufinden.

Oliver Menne ■



Ein Bild aus Ultima Online: die Demonstration für einen europäischen Server.



Everquest macht schon in der Beta-Phase einen hervorragenden Eindruck.





Meridian 59: Revelation bietet nicht nur neue Zaubersprüche und Locations, sondern auch eine Reihe neue Monster, wie zum Beispiel den König der Lupoggs.

INFO

Auf diesen Seiten können Sie sich zu den verschiedenen Online-Spielen informieren (Spielablauf, Kostenstruktur, Verfügbarkeit):

Ultima Online .... www.owo.com
Meridian 59 .... www.gamesonline.de
Everquest .... www.everquest.com
Underlight .... www.underlight.com
Asheron's Call .... www.asheronscall.com



GAME OVER

Von Gegenwart und Zukunft

Rainers Meinung

Auf die Frage, wer Aki Maita ist, werden die meisten nur mit Schulterzucken reagieren. Dabei hat ihre Erfindung, das Tamagotchi, die Welt nachhaltig erschüttert. Und schon wären wir bei meinem Lieblingsthema: Japan.

Nicht daß mir Japan durch neue Erfindungen sonderlich ins Auge stechen würde – vielmehr ist es diese unberechenbare Eigenschaft, vorhandene Erfindungen auf erstaunliche Art und Weise zu verkleinern und lustig miteinander zu kombinieren. Über Handys mit eingebautem Spiel kann ich ja noch müde lächelnd hinwegsehen, aber als neulich ein Bekannter von mir mit einem Stift Notizen in seinen Organizer machte, war für mich die Welt nur noch so lange in Ordnung, bis er sich das Ding ans Ohr klemmte und telefonierte. Bisher erwartete ich dergleichen Gerätschaft immer in den Händen von spitzohrigen Vulkaniern – nicht von schlitzohrigen Bayern – vorzufinden. Aber offensichtlich hat für die Firma „Nokia" die Zukunft schon begonnen. Die Gegenwart ist nur noch nicht so ganz kompatibel dazu. Für ein Handy ist das „9000i" etwas zu klobig und für einen Organizer zu klein. Wer mag schon gern Geräte bedienen, die für die Jackentasche zu groß, aber für menschliche Finger zu filigran sind? Ich bin mir über die Beschaffenheit vulkanischer Finger nicht so ganz im klaren, kenne aber dafür genau die Dimensionen der meinigen. Und die tendieren beim Gebrauch derartiger Elektronik eben immer zu heftiger Knotenbildung. Als ich neulich mit entschlossenem „Banzai" die CeBIT enterte, stolperte ich über die Firma „Sharp", die nun wirklich in ihren „MI-10"-Organizer (natürlich internetfähig, selbstverständlich mit Farbdisplay und Faxmöglichkeit) auch noch eine digitale Kamera eingebaut habt. Auf die Frage, warum denn keine Spiele implementiert wurden, drohte man mir mit einem Katana. Ich brauchte zwei Stunden Zen-Meditation, um mein Tao wieder geradezubiegen! Sollte das die Rache der Japaner dafür sein, daß wir immer noch lieber Burger essen statt Sushi? Eine Generation von Kindern, die in Taschenrechner sprechen und gebannt das Geschehen in ihren Armbanduhren beobachten? Eine vollständig neue Art von Feinmotorik wird unsere Enkel zwar dazu befähigen, Tasten in der Größe von Fliegenkot zu bedienen, aber gänzlich versagen bei dem Versuch, ein Brot zu schneiden. Ich sollte nicht so oft in die aufgehende Sonne sehen – ich bekomme davon immer Kopfschmerzen. Ich liebe Japan!

> **»Die Gegenwart ist nur noch nicht so ganz kompatibel zur Zukunft.«**

Sajonara, Rainer Rosshirt ■

E3 – ATLANTA

Vom 28. bis 30. Mai wurde Atlanta wieder einmal zum Mekka aller Spielefans. Über 1.500 Produkte (davon 500 brandneue Titel) sollen hier das Licht der Software-Welt erblicken. Wir besuchten natürlich die Show der Superlative und informieren Sie in der nächsten Ausgabe ausführlich über alle Highlights, die Sie bis zum Jahresende bzw. 1999 erwarten werden.

FREESPACE

Eigentlich sollte *Freespace* ja nur der Untertitel für das neueste Spiel des *Descent*-Teams werden. Jetzt haben es sich die Designer noch einmal anders überlegt und *Freespace* zu einem eigenständigen Titel werden lassen. Wir erwarten für die nächste Ausgabe nun endlich die fertige Testversion und werden das vielversprechende Weltraum-Epos auf Herz und Nieren prüfen.



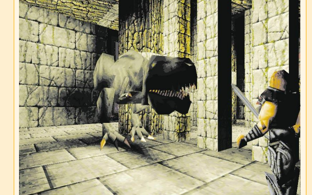


HARDWARE

Thilo Bayer versucht im nächsten Monat, Licht ins Verwirrspiel rund um den AGP-Bus zu bringen. Welche Grafikkarten sind bereits erhältlich? Welche bringen ausreichend Leistung fürs Geld? Lohnt sich jetzt schon der Umstieg? Oder sollte man noch warten? Wir versuchen in der nächsten Ausgabe, Rede und Antwort zu stehen und testen verschiedene Spiele auf Qualitätsunterschiede.

TIPS & TRICKS

Nächsten Monat widmen wir uns den Möglichkeiten des *StarCraft*-Editors, stolpern mit Ihnen durch die düsteren und gefährlichen Kellergewölbe von *Deathtrap Dungeon* und erfüllen in *Commandos* waghalsige Aufträge.
Außerdem erwarten Sie natürlich wieder jede Menge Kurztips. Das alles zum Sammeln und mit dem beliebten und praktischen FastFinder-System.



Die PC Games Ausgabe 8/98 erscheint am 1. Juli 1998